

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

ČÍSLO 26

PlayStation[®] Magazín

EXKLUZIVNÍ PREVIEW!

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

HIT LOŇSKÉHO ROKU JE ZPÁTKY!
VÍCE PARKŮ, VÍCE TRIKŮ, VÍCE POHODY!

RECENZE

- RESIDENT EVIL: SURVIVOR
- PLAYER MANAGER 2000
- JEDI POWER BATTLES
- MUPPET RACEMANIA
- GAUNTLET LEGENDS
- STREET SKATER 2
- BISHI BASHI SPECIAL
- DIE HARD TRILOGY 2
- WORLD SNOOKER
- MEDIEVIL 2
- Q*BERT
- F1 2000
- GHOUL PANIC
- HYDRO THUNDER
- SAGA FRONTIER 2
- NBA IN THE ZONE 2000
- A DALŠÍ

NOVÁ
RUBRIKA UVNITŘ!
**PLAYSTATION2
EXTRA!**
WIPEOUT X • MUNICH'S ODYSSEY
F1 2000 • UNREAL
TOURNAMENT • ATD

SOUTĚŽ EURO 2000

Vyhraje 3x2 lístky na
zápasy české reprezentace!

SQUARE V EVROPĚ

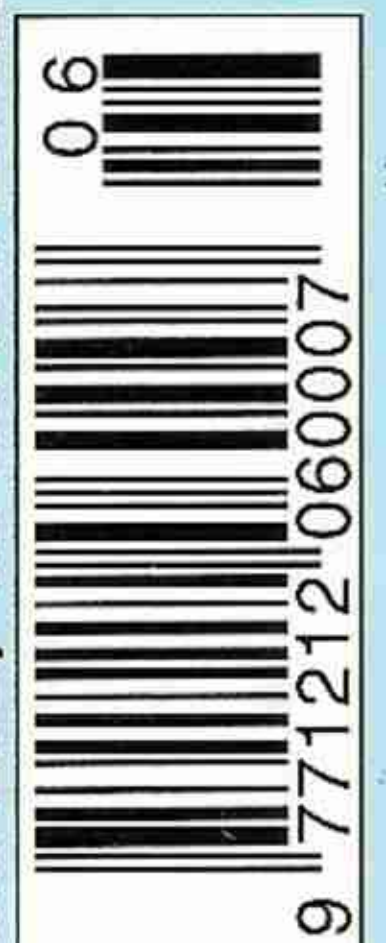
Trio zbrusu nových her od Square
PLUS! Novinky o Final Fantasy IX!

"UVAŽUJEME O REŽIMU PRO ČTYŘI HRÁČE..."

Rozhovor s tvůrci Gran Turismo 2000



Cena 230,- Kč Červen 2000



art consulting
Šantrochova 16
Praha 6, 162 00

úvodní slovo...



Po drtivém náporu PlayStation2 jsme se v tomto čísle rozhodli vrátit na zem a centrem pozornosti se opět stává naše pětiletá mašina. Mezi

recenzemi tentokrát možná nenajdete jasného vítěze, ale ať už je váš vkus jakýkoliv, něco si určitě vyberete.

K zamyšlení nás ovšem v tomto čísle donutil spíše výčet chystaných her - *Tony Hawk's Pro Skater 2*, *World Touring Cars*, *Chase the Express* či třeba *Sydney 2000*. Jak se Sony nechalo slyšet, hodlá stárnoucí PlayStation udržet na trhu ještě minimálně tři roky, což je záměr dosti odvážný i podle názoru nás, playstationových fanatiků. Dokázat by to mohla jen dvěma způsoby - konkurrence schopnými cenami a konkurence schopnými hrami. Je sympatické, že se snaží na obou frontách (viz strana 10), ale dokážeme si představit, co nás za dva roky donutí koupit si hru na PS1?

Pomůže snad těch 10-15% výkonu, který ještě s trochou štěstí dokáží bystří vývojáři z konzoly vyždímat? Kdeže - vedle PS2 bude i 100% vypadat směšně. Bude to snad další survival horor nebo stealth akce, tedy žánry, které vznikly na PlayStation a jsou „in“? Určitě ne - na PS2 jich bude habaděj. Tak možná nějaká chytrá originální hra. Ve spojení s velmi zajímavou cenou samozřejmě.

Evoluci zkrátka nezastavíme, takovou moc má ve svých rukou jen Sony - před pár dny se na internetu objevila neověřená zpráva, podle které chystá přenosnou PlayStation o velikosti discmana a s vestavěným displejem o velikosti 4". No řekněte, nebylo by to šalamounské řešení?

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PlayStation Magazin

Šéfredaktor:

Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Produkce:

Farid D. Stanman (farid@artconsulting.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:

Chalid Himmat, Farid D. Stanman, Štěpán Kopriva, Jiří Pavlovský,

Ondřej Dřevota & rodina, David Dvořák, Jiří Zidek

Americký dopisovatel: Oldřich Hejtmánek

Britský dopisovatel: Martyn Ironmonger

Japonský dopisovatel: Nicholas DiConstanzo

Překlad převzatých materiálů:

Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:

Šárka Kvasničková

Adresa redakce:

Oficiální český PlayStation Magazin

Šantrochova 16

162 00, Praha 6

tel.: 02/ 36 79 50, 02/ 36 76 16

fax: 02/ 36 79 51

Grafická úprava a sazba:

Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbx.vol.cz)

Karel Roubal, Pavel Řezáč, Lukáš Ladra, Jiří Janů

Vydavatel:

Art Consulting s. r. o.

Šantrochova 16

162 00, Praha 6

tel.: 02/ 36 79 50

fax: 02/ 36 79 51

art consulting

Inzerce:

Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich

David Dvořák, Petra Kytková

e-mail: inzerce@artconsulting.cz

Distribuce:

Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka

e-mail: distribuce@artconsulting.cz

Produkce a předplatné:

Provozní asistentka: Jana Šteřlová

Asistentka redakce: Lucie Oplavá

Art Consulting s. r. o. dále vydává časopisy

Film score

T3

Osvit:

Amos s.r.o.

Tisk:

ČTK repro a.s.

Náklad:

23 500 kusů

PSM na internetu:

www.psmag.cz

Cena výtisku s CD:

230 Kč

Originál vydává:

Future Publishing,

30 Monmouth St.

Bath, Somerset BA1 2BW

www.futurenet.com

Editor: Mike Goldsmith

Deputy editor: Stephen Pierce

Future Publishing
Your guarantee of value

PSM
EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE



Tony Hawk's Pro Skater 2

046

Skejtáci, triky, překážky, Editor parků. přinášíme vám rozsáhlý materiál.



GT 2000

020

Tento pán má ve svých rukou budoucnost našeho štěstíčka jménem *Gran Turismo 2000*. A kromě toho nám poskytl rozhovor.



Lístky na Euro 2000

030

Chcete-li se vypravit do Belgie a Holandska na EURO 2000, nalistujte naši soutěž a zkuste štěstí!



Pohled do okna Square

032

Vývojáři zodpovědní za *Final Fantasy* k nám tlačí vozík s dalšími herními zázraky.



World Touring Cars

040

Ptáte se, co by ještě mohlo ohrozit *Gran Turismo 2* a *Colin McRae Rally 2*? Odpověď je uvnitř.



Resident Evil: Survivor

054

Na zombíky jsou potřeba velké zbraně, ale s G-Con byste to měli zvládnout. Koukejte to vyčistit a přečíst si recenzi!

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA

OBRÁTEK
LIST!



strana **020**

Vzdorující PS2

Pokochejte se naší novou rubrikou o PlayStation2.



strana **028**

Tenchu 2

Jedinými přáteli vám tu jsou plížení a vychytralost.

BLUEPRINTY

Chase The Express 024

Zkombinujte *Resident Evil* a simulátor japonského vlaku a vznikne nová vzrušující adventura.

Destruction Derby Raw 026

Dříve než v tomto nadočkávané očekávaném pokračování vezmete do ruky volant, měli byste si zkontrolovat, jak jste na tom s pojištěním.

Tenchu 2 028

Tajemnými stezkami ninjů se teď můžete plížit s využitím nových vlastností a dovedností.



PREPLAYE

WTC World Touring Cars 040

TOCA 3 v novém hávu a s novým názvem vás zve na seriál závodů po celém světě.

Alundra 2 043

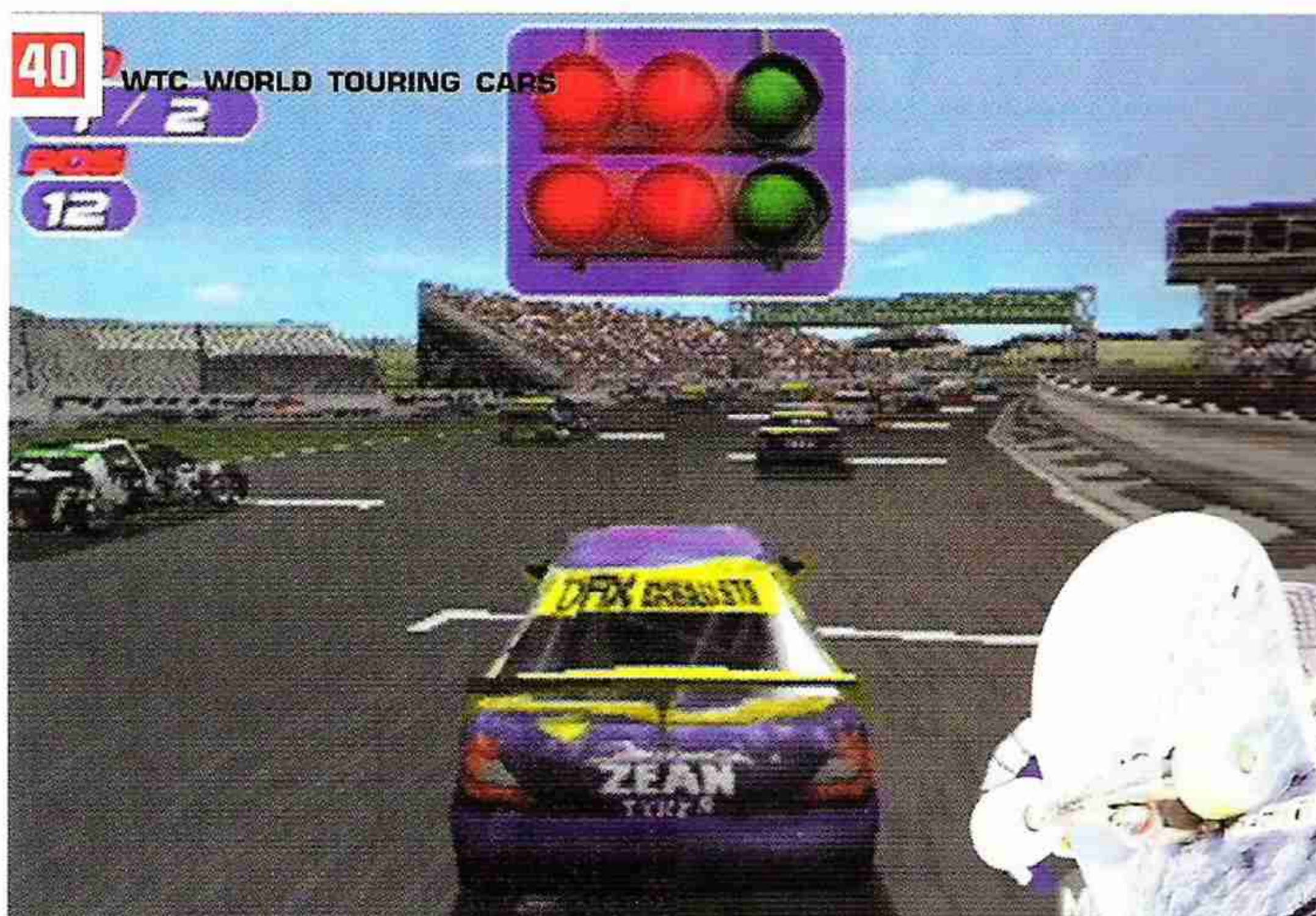
Pokračování úspěšného RPG od Activision nemá s originálem mnoho společného. Tentokrát čistokrevná akční adventura.

Euro 2000 044

Další fotbalový turnaj je novou příležitostí EA, jak využít hodnotné licence. Čekajte další update *FIFA* série.

Test Drive 6 045

Cryo vstupuje do světa závodních her, a to ilegálním závodním simulátorem. Bacha na poldy, jsou vám v patách!



TÉMATATA

Pohled do okna Square 032

V tomto článku vám přinášíme jen dobré zprávy týkající se geniálních tvůrců magického *Final Fantasy VIII*.

Tony Hawk's Pro Skater 2 046

Zákeřnější než týpek s fezem a balíčkem označených karet, to je *Tony Hawk's 2*.



„V každém z jejich titulů najdete nějaké revoluční vylepšení“

POHLED DO OKNA SQUARE
STRANA 034

„Zdá se, že body za styl poskytnou novou motivaci.“

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
STRANA 074

Skutečnost: Oficiální PlayStation Magazin je nejméně dvakrát měsíčně vydávaným časopisem věnovaným videohře na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzi her, rovněž představuje nejdelší psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vydání představuje na trhu zároveň zprávu, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskne totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasnými názory, upřímností a vždy dostatečným obezpečením s problémy. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzi her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý. Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zájmu technického žargonu.

nu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější porážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúčinnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenačtete - abyste si hry sami zahráli. PSM: neuvěřitelný časopis o videohře na světě.



strana **054**

Resident Evil: Survivor

Capcom fušuje do střílečkového žánru...

PLAYTESTY

Resident Evil: Survivor

054

Je pro vás *Resident Evil* čajíček? A co kdyby se z něj stala střílečka v první osobě pro vaši vychladlou pistoli G-Con? No nezní to lépe?

Jedi Power Battles

056

Zapomeňte na sílu, říká Obi-Wan a ohánějte se laserovým mečem, jako by měl večer nastat konec světa.

Muppet RaceMania

058

Je čas nastartovat motory a pustit se do této závodní hry, jejímiž hlavními hvězdami jsou charismatický Beaker a krásná Miss Piggy.

F1 2000

060

První z bezpochyby velice dlouhé řady titulů EA Sports zaměřených na Michaela Schumachera, Mikky Häkkinena, jeho hvězdné F1.

MediEvil 2

062

Sir Dan Fortesque vstává z mrtvých, aby zachránil svět. Rozdejte si to s hordami frankensteinů!

Street Skater 2

064

Nová skejtácká hra od Electronic Arts se může směle měřit se stylovým *Tony Hawkem*. Že by nebezpečí pro Activision na obzoru?

SaGa Frontier 2

066

Mezi jednotlivými díly doufejme nekonečné série *Final Fantasy* se Square baví vytvářením dalších geniálních RPG titulů. Jako je třeba tento - snad nezůstane osamocen.

Bishi Bashi Special

068

Dokonalá hra pro opilecké večírky s PlayStation nebo jen spousta neurvalého mláčen do tlačítek? No, kousek od jednoho i od druhého. Trefíte se do 52. řady tak jako my?

Ghoul Panic

070

Jste příliš mladí, než abyste se dostali k *Resident Evil: Survivor*? Tahle hra vám od trápení pomůže - duchové, kočky, strašidelný barák a vaše G-Con.

Hydro Thunder

072

Je to pták? Je to letadlo? Ne, hlupáčku, to je až děsivě rychlé a také děsivě těžké závodění ve člunech od chlapíků z Midway.

Die Hard Trilogy 2

073

Jipiii-jó! Tři hry za cenu jediné, John McClane a jeho špinavé tričko v akci. Že to není nic moc?

To bych se na to podíval - jen aby nám z toho náš Bruce Willis nezplesatěl!

World Championship Snooker

074

Žádná tága bez špiček, spousta křídý a absolutně žádné fleky od piva na plátně. Prostě klasa. Ťuky tuk bacha na černou!

Gauntlet Legends

076

Kouzelníci, barbaři, goblinové a podobná stvoření se utkají v novém remake geniální mlátičky z osmdesátých let. A znova od chlapíků z Midway! Ti se tedy činili...

Player Manager 2000

077

Dosáhla úchvatné hloubky, kam se ještě žádný playstationový simulátor fotbalového trenéra neodvážil - určování sestavy, nakupování hráčů, tréninky a možná taky trenýrky. Anco a 3DO čekají na váš potlesk.

Grudge Warriors

078

Vyberte si vůz! Říďte! Střílejte! Objevte skryté průjezdy! Odstřelujte lepenkové krabice! A přečtěte si naši recenzi.

Q*Bert

078

Hasbro se vrací s další předělávkou prastaré klasické Atari hry pro vaši PlayStation. Nebo že by raději pro sousedovu?

NBA In The Zone 2000

079

Konami se odváží vstoupit na basketbalovou palubku v Madison Square Garden a uvidíme, kolik dalí košů a jakou mají obranu proti EA s jejich božským *NBA Live 2000*.



RUBRIKY

OKO!

006

Naše pravidelné sledění do budoucnosti PlayStation. Tentokrát zavítáme do japonských heren a zatancujeme si s *Dance Dance Revolution*.

Loading

012

Naši špióni prozkoumávají zákruty pravdy a vyštourají i ty nejpřekvapivější novinky. Tentokrát mj. *Sydney 2000* a James Bond pro PS1.

PS2 Résistance

020

Všechno, co potřebujete vědět o superkonzole a přicházejících titulech PS2, najdete každý měsíc v této nové pravidelné rubrice.

Soutěž 10x

062

Pravidelná příležitost vyhrát jednu z deseti originálních placek. Tentokrát božský a strašidelný *MediEvil 2*.

Archiv PSM

075

Tahle může být vaše poslední šance opatřit si starší čísla PlayStation magazínu, která jste z jakéhokoli důvodu propásli. A navíc ještě ušetřite!

Soutěž s JRC

079

Další možnost, jak vyhrát originálku - tento měsíc se s námi JRC rozdělila o pět kousků *Railroad Tycoonu 2*.

MediaRecenze

080

Nejnovější a nejlepší hudební CD a filmová DVD a navrch ještě něco novinek o internetu a hracích automatech.

Top Secret

082

Devět stránek návodů na *Resident Evil 3*, *Gran Turismo 2* a *Crash Team Racing*. A navrch pravidelné dotazy a aktuální cheaty.

Download

093

Jste zmateni z černé placky přiložené k časopisu? Věčná škoda, ale těchto pět stránek vám vysvětlí všechno, co je třeba.

Moje vývojářský peklo

098

Tajný deník ukecaného tvůrce jedné nové hry Nicka Ellise. Tento měsíc se začne projevoval nový producent Mike.

Toto CD:

VLOŽTE NÁŠ
DIGITÁLNÍ DISK
DO SVÉ MAŠINKY
A UDĚLEJTE SI
VÝLET ZA HRANICE
FANTAZIE!

MICRO MANIACS

Hratelné

Zvolte si nejsympatičtějšího minimutanta, skočte na poníka a vyzkoušejte si naše dvě trasy.

DEMOLITION RACER

Hratelné

Smeť nebo budeš smeten, to je tu základ úspěchu.

PLAYER MANAGER 2000

Hratelné

Máte osm týdnů na to, abyste jeden z 92 týmů čtvrté anglické divize dovedli k vítězství.

PRO PINBALL

Hratelné

Neděste se, že se nic nezměnilo - máte asi dvě minuty na to, abyste si vyzkoušeli, jak se tu zachází s kuličkou.

RENEGADE RACERS

Hratelné

Vyberte si jednoho z podlých závodníků a na místa, kde startu připravit, pozor - start! Bacha na přihlouplé pasty.

SYPHON FILTER 2

Videoklip

Sledujte, co Gabriel Logan dokáže v pokračování *Syphon Filter*.

RADIKAL BIKERS

Videoklip

Tahle renovace arkádového favorita vůbec nevypadá špatně, pizza se při doručování sice trošku pomačká, ale jíst se dá.

WWF SMACK DOWN

Videoklip

Chlapi v trenýrkách se perou v ringu i mimo něj.

COLONY WARS: RED SUN

Videoklip

Užijte si tuhle ukázkou neomezeného pohybu a honby za penězi v epizodě *Red Sun*.

NGEN RACING

Videoklip

Pohledte na ty zářící postavy a působivý arzenál, který vás čeká v tryskovém závodění *N-Gen*.

DOWNLOADY

LMA Manager: aktualizace soupisek nové fotbalové sezóny z ledna 2000.

**NALISTUJTE
STRANU 93
TEĎ HNED!**



MOMENTKA Z PLAYSTATIONOVÉ
BUDOUCNOSTI

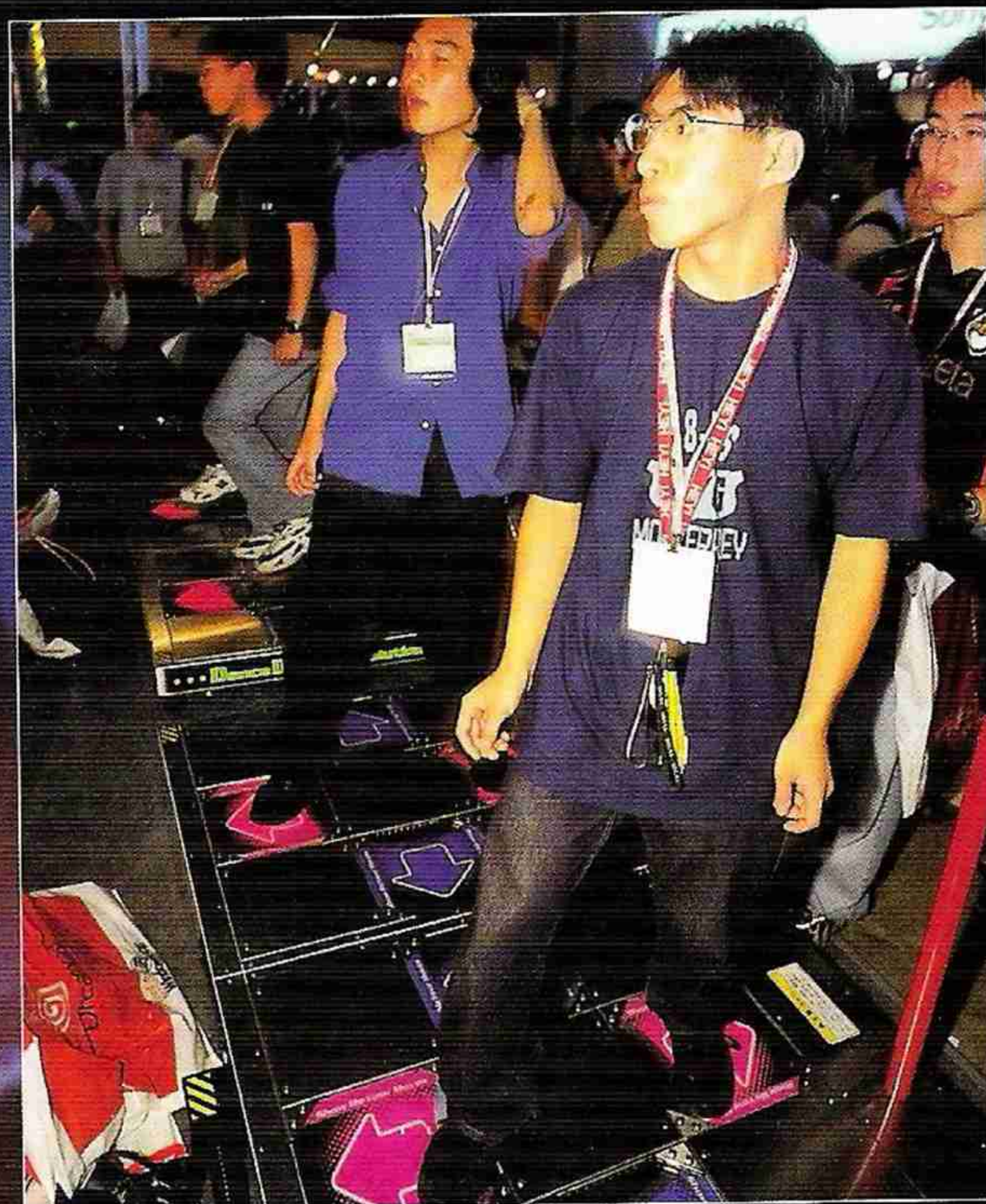
DANCE DANCE REVOLUTION

- Ⓐ Taneční tornádo pro PlayStation
- ⓐ Plus trocha tělesné aktivity
- ⓧ Navíc inspirace *PaRappa*
- © A jmenuje se to... *Dance Dance Revolution*

Tenhle typ hry západní herní novináři dříve označovali visačkou „Může se stát jen v Japonsku“. Rok 2000 však s sebou přinesl menší průlom orientálních bláznivín i Evropě, po dýdžejské *Beatmanii* se chystá na vylodění i skutečný simulátor tance *Dance Dance Mania*. Patří stejně jako jeho předchůdce do rodiny „Bemani“ her (společné označení všelijakých hudebních simulátorů bicích, kytar apod.). Tento produkt od firmy Konami si už dávno dobyl srdce milionů japonských hráčů. Úplně nejdříve to začalo právě *Beatmanii* (PlayTest jste si mohli přečíst v PSM číslo 24), poté následovaly *Pop 'N' Music*, *Dance Dance Revolution*, *Guitar Freaks*, *Drum Mania* a mnoho dalších klonů a variant.

O co jde? Idea je naprosto jednoduchá. Na obrazovce se do rytmu objevuje sled barevných příkazových ikon a na hráči je, aby v souladu s nimi reagoval. Každá bemani hra má svůj specifický ovladač a i když je všechny lze ovládat i pomocí tradičního joypadu, pouze jejich prostřednictvím lze dosáhnout kýženého zážitku ze hry. Jak víte, *Beatmania* se prodávala společně s ovladačem s jednoduchými klávesami a gramofonem à la Technics. *Dance Dance Revolution* je o ničem, pokud nemáte k dispozici ovladač dečku, na které tančíte (viz foto na této dvojstraně). Jak vypadají ovladače ke *Guitar Freaks* či *Drum Manii*, si jistě dokážete představit sami a pokud ne, vyčkejte příštího čísla, kde jsme pro vás připravili lehounce pojatý článek na toto téma.

Co ještě dodat? Už téměř nic. Grafika her neohromí, ale dobře slouží svému účelu a původně neposlouchatelná hudba byla pro evropské vydání kompletně předělána (díky Bohu!). *Beatmania* je už na světě, *Dance Dance Revolution* by mělo následovat na přelomu léta a podzimu, *Drum Mania* se patrně stane jednou z prvních bizarností pro evropskou PlayStation2 a o osudu *Guitar Freaks* zatím ještě rozhodnuto nebylo. Redakce PSM se už docela těší, ale paní prodavačky z drogerie pod námi se už teď tváří, jako by měly nějakou mimořádně zlou předtuchu... ■



Tokijská mládež předvádí své umění v arkádové variantě (nahore) *Dance Dance Revolution* a též ve verzi pro PS („ovladač“ se pozná podle tlačítek Start a Select). I v některých evropských (západních) arkádách lze na tento stroj narazit. Většinou na nich vyvádějí japonští turisté, kterým se stýská po domově, zatímco domorodý dav tvoří ostýchaví a šklebící se čumilové. Domácí soukromou verzi tedy přivítá nejdén z nás.

LOADING

**NEJNOVĚJŠÍ
ZPRÁVY ZE SVĚTA
PLAYSTATION...**

V TOMTO ČÍSLE...

LEVNÉ HRY

Dvanáct set korun? Tisíc korun?
Osm set korun? Jo, tak nějak
a možná ještě méně. **strana 010**



THE WORLD IS NOT ENOUGH

První zprávy o blížícím se vydání
verze pro PlayStation1 a samozřej-
mě i obrázky. **strana 011**



ACOCAGUA

Až v dalekém Japonsku jsme pro vás
vyšturali informace o nové úchvatné
survival adventuře. **strana 014**



COLIN MCRAE RALLY 2.0

Colin se zatoulal cestou do obchodů!
Co se stalo? Čtěte HNED!

strana 016



PLUS!

FOX OZNAMILI VYDÁNÍ BUFFY, ZABIJEČKA UPÍRŮ.
POSLEDNÍ NOVINKY O PS1 A PS2 Z JAPONSKA.
FILMOVÁ LARA. SETKANÍ SE SESTROU BOLESTÍ.



Vývojáři ATD jsou
velice pyšní na svou novou
motion-captured techniku,
díky níž, jak se holedbají,
budou atleti vypadat jako
živi. V pohybu.

**PSM
EXKLUZIVNĚ!**

LICENCE NA OLYMPIJSKÉ HRY

EIDOS VYHRÁLI OLYMPIÁDU

**SYDNEY 2000 SLIBUJE VÍCE ZÁBAVY NEŽ SPRI-
ROVA SVAČINA**

Čtyři roky utekly jako
Ben Johnson a další
letní olympiáda je
tu. Na naše monito-
ry ji chystá Eidos a jejich hra
představuje jakési duchovní
pokračování dnes již legendární-
ho Daley Thompson's
Decathlon. Sydney 2000 je jedi-
nou hrou, která získala licenci
letních olympijských her,
a pomalu začíná být zřejmé, že
půjde o pozoruhodný titul plný
(jak jinak) mlácení do tlačítek.

Pusťte tedy z hlavy hladké
skoky, ovládací mechanismus
Sydney 2000 počítá nejen s tra-

diční hrubou silou, ale i s mnoha
dalšími faktory. Producent Nigel
Collier PSM řekl: „Mlácení do tla-
čitek jako ovládací mechanismus
je cosi neuvěřitelně přitažlivého.
Je to nejreálnější forma ovládání
hry, jakou si umíme představit.
Chtěli jsme tenhle akční prvek
zachovat v disciplínách, které
vyžadují pouhou sílu, jako je
třeba stovka, ale zároveň jsme
potřebovali vyvážit ovládání
zapojením jiných disciplín, které
naopak vyžadují smysl pro načas-
ování (diving), vytrvalost (cyklisti-
ka), cit pro pohyb a směr (jízda
na kajaku).“

V určitých disciplínách budou
jednotlivá tlačítka joypadu ovlá-
dat pohyby pravé a levé končetiny
vašeho atleta, a tak bude
hodně záležet na rytmu a načasová-
ní. Při jízdě na kajaku se napří-
klad musíte pokusit projíždět
branky v pěnících peřejích. Proud
vás samozřejmě odnáší ze sprá-
vného směru, takže musíte stisk-
nout správné tlačítko, abyste
zabrali na správné straně a dostali
se tam, kam potřebujete. Ve sko-
cích do vody zase musíte doko-
nale zvládnout kombo, s jehož
pomocí šetříte ve vzduchu čas,
než se čistě a bez cákání vnoříte

UNDER COVER

JO, DALŠÍ VYNÁLEZY

Ubi Soft se hodlá na PlayStation vytasit s tápajícím detektivem s velkýma hrubýma rukama. Směla plošinová hra by měla vyjít někdy koncem roku a vy se budete muset vypořádat se spoustou mechanických vynálezů, které se skrývají pod pláštěm pana Inspektora Gadgeta. Mumlající si nemotora bude mít k ruce šikovnou neter Penny a na každém rohu bude za doktorem Clawem čenichat i pes Brain.

FINAL FANTASY: THE MOVIE

je na cestě z havajské pobočky Square. Odehrává se v roce 2065, společenský řád vystřídal chaos, populace je zdecimovaná a jediným cílem života je přežít. Typická filosofie *Final Fantasy* je patrná na každém kroku a i bitevní scény jsou přiměřeně destruktivní. Hlasy atraktivním CGI postavám - detail oka nahoře je CG záběr z jedné ukázky na internetu a ne fotografie - propůjčili James Woods, Steve Buscemi, Alec Baldwin a Donald Sutherland. Více na www.finalfantasy.com.



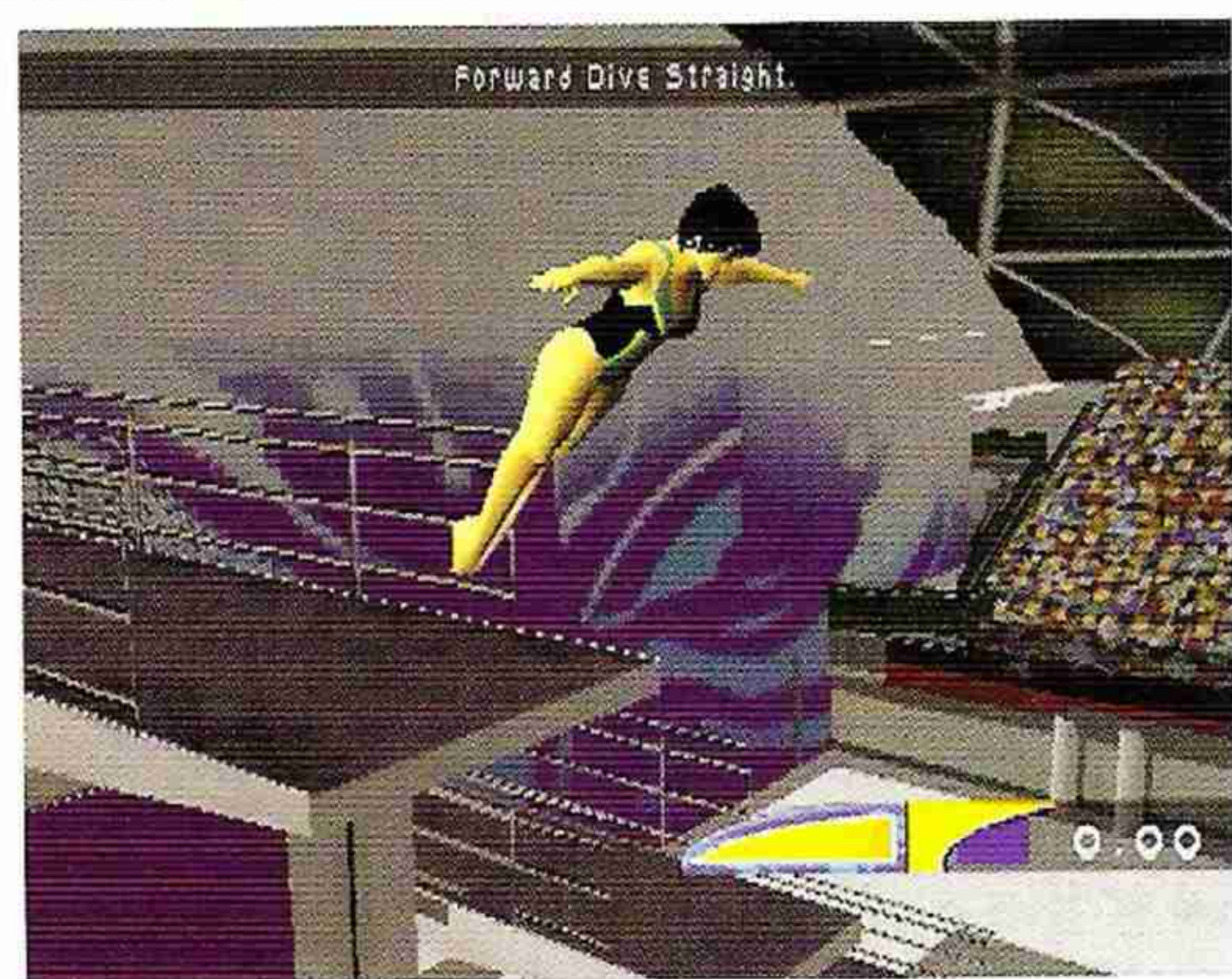
Final Fantasy se objeví na stříbrném plátně.

DINOSAUR JNR

Ubi Soft získali licenci a chystají se vytvořit hru podle připravovaného disneyovského filmu *Dinosaur*. Hra přebere příběh o Aladarovi, leguánovi z druhohorní éry, který se protlouká světem obřích plazů, pterodaktylů a lemurů, kteří umějí mluvit. Film používá špičkovou CGI grafiku, která se odvíjí přes skutečné nafilmované pozadí. Něco jako *Walking With Dinosaurs*. *Dinosaur* se připravuje na vydání o Vánocích, které by se mělo shodovat s uvedením filmu v Evropě.

VELKÝ SEUSS

Konami a Universal mohou díky své spolupráci uvést PlayStation do světa Dr. Seusse. 3D plošinová hra, jejíž hlavní postavou je *The Grinch*, už je ve vývoji a vydání se plánuje na podzim, aby se shodovalo s připravovaným filmem *Universals* nazvaným také *The Grinch*. Hlavní postavu ve filmu ztvárnil Jim Carrey. Vy ve hře ztvárníte postavu příšery s psíkem u nohou.



Eidos slibuje, že při určitých disciplínách uvidíte dokonce, jak se atletům zatínají svaly a křiví obličej. Zdá se, že úsilím.

pod hladinu. Při střelení na pohyblivý cíl jde naopak o pevné ruce a přesnosti. Dokonce i u stovky musíte zažít tlačítkem pro správnou nohu, protože jinak neodstartujete z bloků. Pak, máte-li běžet jako Carl Lewis a ne Mr. Bean, musíte udržovat správný rytmus. Jak potvrzuje i Collier, k vítězství potřebujete jak svaly, tak mozek. „Hráči musí o strategii dané disciplíny přemýšlet. Mají využít všechnu energii na to, aby si hned na začátku udělali náskok, nebo se mají nechat vést a uhit na soupeře až na konci?“

Na rozdíl od atletických her minulosti ovšem zašla *Sydney 2000* ještě hlouběji. V režimu Olympic se váš atlet octne ve virtuální tělocvičně (pozor, nikoliv v lékárně!), kde může posilovat a připravovat se na budoucí závody. Collier vysvětluje, jak to vlastně funguje: „Atleti si v tělocvičně pilují své dovednosti a snaží se překonat dané normy v benchích, lehsedech a na šlapacím kole. Pokud se jim to podaří, jsou odměněni vyšší výkonností. Ta se

pak odrazí v lepších časech na 100 a pokud jste trénovali opravdu tvrdě, nakonec i ve zlaté medaili. Vytvořili jsme také sérii specializovaných cvičení, která se úzce vážou k jednotlivým disciplínám, takže dovednosti, které trénujete v tělocvičně, jsou relevantní s tím, co pak potřebujete v závodě samotném.“

„Jak atleti buší v posilovně, je vidět, jak se jim postupně vyvíjejí svaly.“

nám, takže dovednosti, které trénujete v tělocvičně, jsou relevantní s tím, co pak potřebujete v závodě samotném.“

Jak atleti buší v posilovně, je dokonce zřejmé, jak se jim vyvíjejí svaly; takže se dostáváme ke grafice. Vypadají naprosto skvěle - a také dost šileně. Vývojáři Attention To Detail (*Rollcage*

Stage II) se soustředili na to, aby zachytili všechny aspekty atmosféry na olympiádě, počínaje cílovými kamerami na čáře a konče začleněním krátkých prostřihů na probíhající závod na 10 kilometrů,

zatímco závodíte v hodu oštěpem.

Collier prohlašuje: „Dokážeme do modelů dostat neuvěřitelnou míru detailů. Vytváříme jim prsty, oči, uši, nosy, ústa, svaly a při některých disciplínách i naběhlé žíly.“ Kromě 5000 polygonových postav, obrovských renderovaných stadionů a komentáře Stevea Ridera z BBC tu najdete úvodní a závěrečný ceremoniál, ale jak varuje Colli-



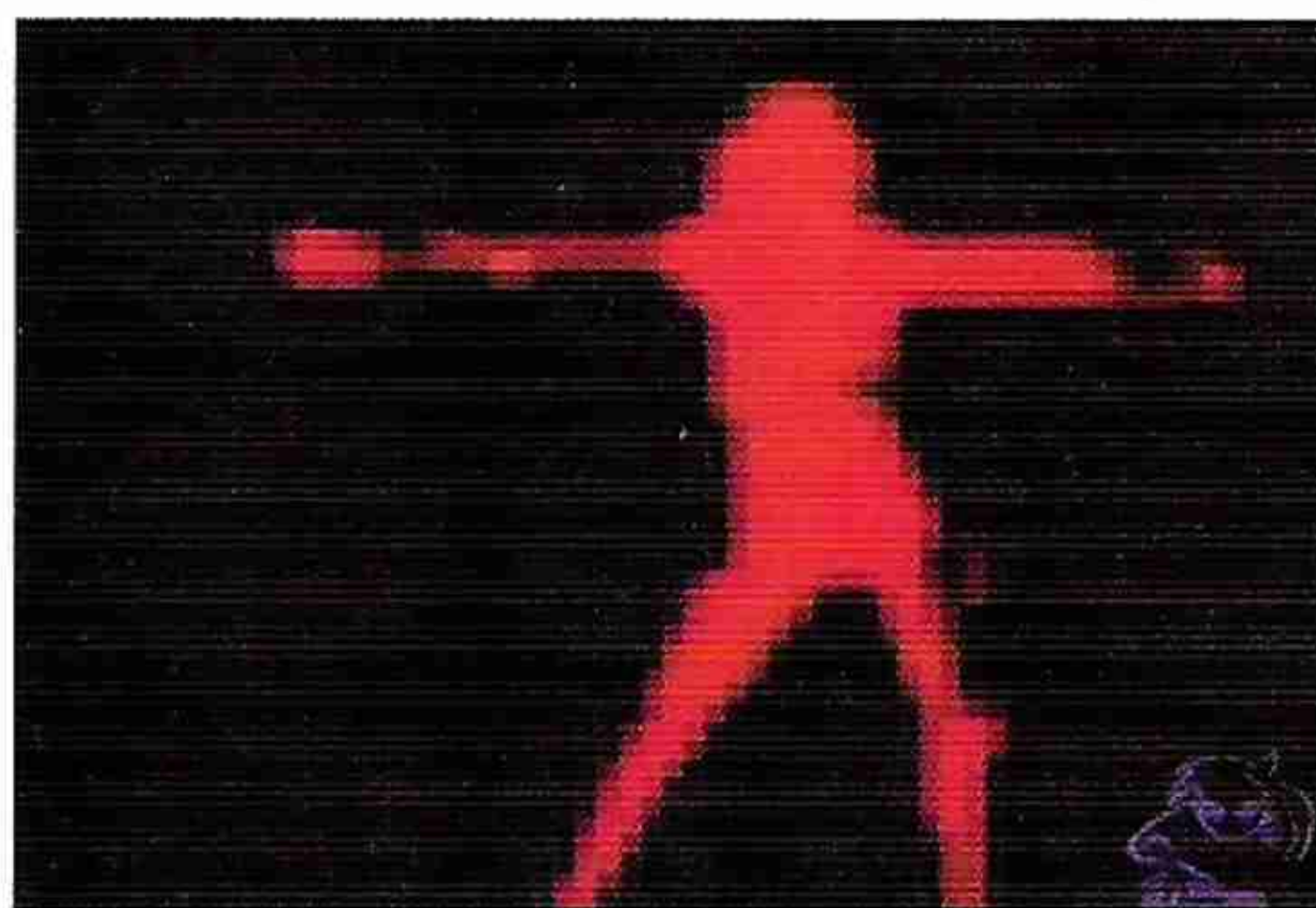
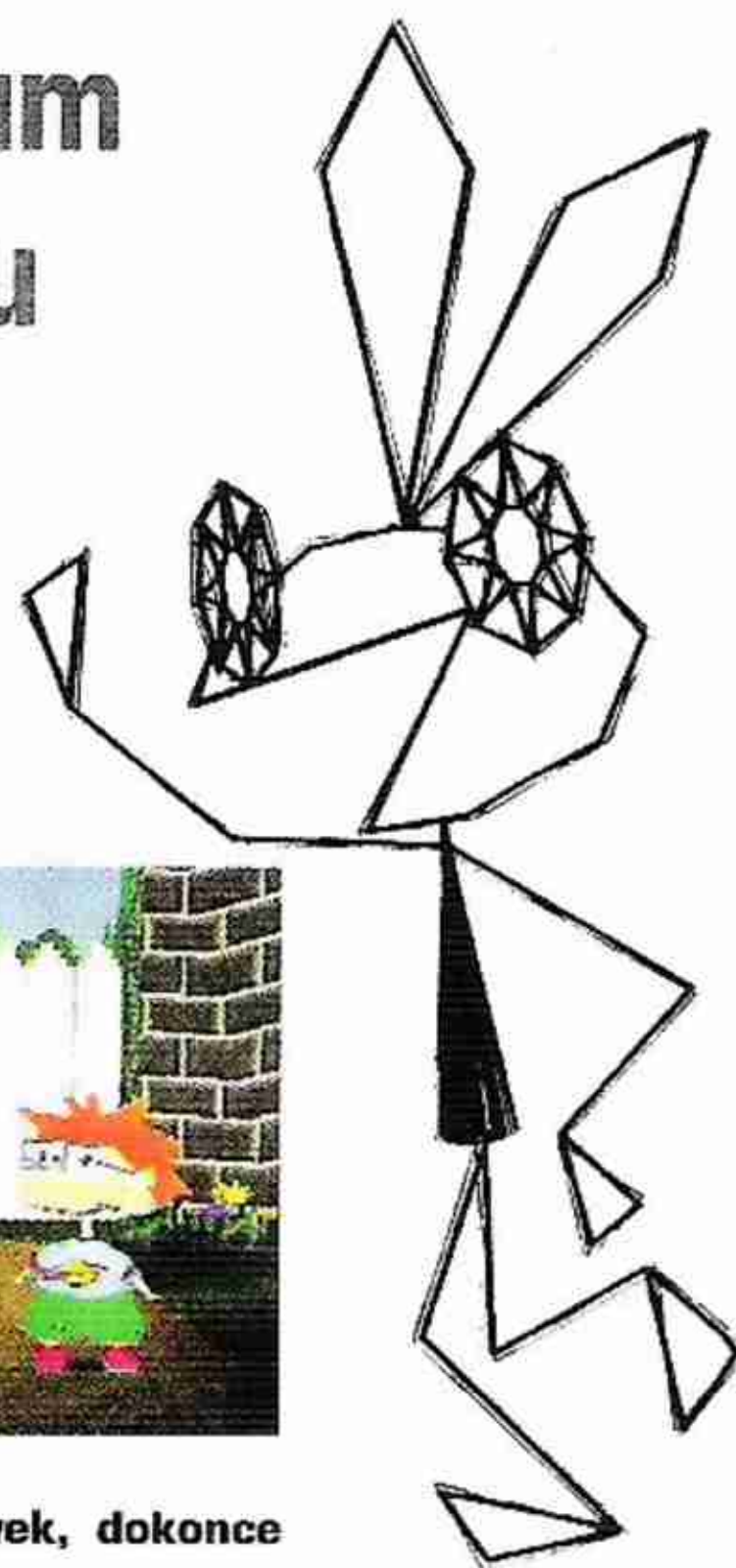


Music do vašich uší... a za nějakých šest stovek? No to už snad ani nemůže být lepší...

“Nové přírůstky do Platinum pořídíte za 799,- a novinku MediEvil 2 za 999,-.”



Gunship, Rugrats a Vib Ribbon. Nechtějí po mně dvanáct stovek, dokonce ani osm. Jasně, stojí opět pouhých šest. Snad tu budou k sehnání.



CENOVÁ BOMBA

STRUČNÝ PŘEHLED TITULŮ, KTERÉ BY SE MĚLY V BRITÁNII PRODAVAT ZA 10 LIBER (CCA 600 Kč). A PAK SNAD I TADY.

CODEMASTERS: Music

TAKE 2: *Evo's Space Adventure, Martian Gothic: Unification*

HASBRO: *X-COM, Gunship, Monopoly*

INFOGRAMES: *Oddworld: Abe's Odyssey, Doom, Worms, Duke Nukem, V-Rally*

THQ: *Rugrats*

SCEE, ACTIVISION a EA zatím plány ohledně této cenové kategorie neodhalily.



Duke Nukem - za ty peníze stojí opět za to.

CENOVÁ BOMBA

ZA HUBIČKU

ODE DNEŠKA JSOU HRY LEVNĚJŠÍ

S polečnost Sony podnikla jisté kroky, aby snížila publikační náklady pro vydavatele, a pozitivním způsobem tak ovlivnila cenovou relaci her, a tak by například nejlepší nové hry neměly stát více než 30 liber. To je určitě skvělá správa pro všechny Brity a jak se za okamžik dozvíte, také pro nás.

Prezident SCEE Chris Deering nám prozradil, že playstationový trh je na takový vývoj už připraven, a to jak v oblasti softwaru, tak hardwaru. „Lze celkem rozumně předpokládat, že v průběhu času se ještě výrazněji sníží cena hardwaru i softwaru pro PS1.“ Z toho vyplývá, že do budoucna bychom se mohli dočkat úplně jiného PlayStation - levnějšího.

SCEE chtějí udělat vše pro to, aby majitelům PS1 nezůstala po startu PS2 v rukou pouze nadbytečná konzola. SCEE odhaduje, že PS1 se na trhu udrží ještě asi tři roky a vývojáře vybízí k výrobě dalších zajímavých her, které můžou zájem o původní konzolu ještě prodloužit. Jak říká Deering: „Tato iniciativa je zaměřena na vývojáře, aby zkoumali nové formy interaktivity, a vůbec to nemusí být tradiční hry.“

Kromě oně již zmiňované maximální ceny má být řada her k dispozici za cenu 20 liber (cca 1200 Kč) a některé firmy chystají i výprodej starších her za 10 liber (cca 600 Kč), nemluvě o společnosti Midas, která chystá na červen vydání deseti NOVÝCH her po 8 librách. Žádná konkrétní jména nebyla potvrzena, ale půjde pravděpodobně o rodinné, dětské

a „jednodušší“ hry, které se svou kvalitou logicky nevyrovňají špičce například od Konami či Namca.

Na našem trhu operují dva distributoři, kteří se o tituly dělí zhruba půl na půl - Sony a JRC. Koncová cena žádné z her se už hezkých pár měsíců nedostala nad 1800,- Kč, což je ekvivalent britských 30 liber, a ceny nadále klesají. JRC zatím vyčkává změny cenové politiky jednotlivých firem, které zastupuje, Sony je daleko pružnější - nové přírůstky do Platinum edice (např. *Spyro* či *Crash 3*) už nyní pořídíte za 799,- a doslova šokující je cena horké novinky *MediEvil 2*, za kterou zaplatíte Kč 999,-. A nejde o výjimku, 2 CD bomby *Syphon Filter 2* si cení na 1499,- a vesmírnou střílečku *Star Lixiom* dokonce na platinových 799,-. Jen tak dál! ■

UNDER COVER

BMXCELENTNÍ

BMX znovu zažívá boom a do rozjetého vlaku k Activision a THQ naskočil i Acclaim, který by měl koncem tohoto roku vydat pro PlayStation titul nazvaný *Dave Mirra Freestyle BMX*. Dave Mirra je profesionální závodník v BMX a hra používá vylepšený grafický engine z *Thrasher: Skate And Destroy*. Najdete zde jak režim pro jednoho, tak i více hráčů, 12 úrovní, spoustu překážek a asi nemusíme ani dodávat, že notnou dávku extrémnosti.

MÁNIE S KOLEČKOVÝMI BRUSLEMI!

U Electronic Arts právě zabrousili ještě hlouběji do hájemství sportovních úchylností, když pro americké vydání na leto připravili titul jménem *Roller Jam*. To je sport, jenž mimochodem v USA přenáší televizní společnost CBS, a v zásadě v něm jde o přitažlivé mladé dámy a elegantní mladé muže, kteří se projíždějí kolem sebe na kolečkových bruslích a poplácávají se. A tohle prosím považují za špičkový materiál pro videohru. Dobry Bože, co když to tak ale fakt je?

PLAYSTATION3?

Zprávy z japonského patentního úřadu napovídají, že si Sony už možná pojistila ochrannou známku na PlayStation3. Že by se objevil kolem roku 2005? S 8GHz čipem a kuklou pro virtuální realitu. Hmm, asi si přece jen budeme muset počkat. No, ale špatné by to rozhodně nebylo...

NA KARTÁCH

Midway plánují americké vydání 3D plošinovky *Deuce* na listopad. Hra se odehrává ve středověkém světě a jde v zásadě o karty (?), kdy hrajete proti pikovému spodku, který se společně se svým dračím komplicem snaží uchvátit království. Někdo asi četl moc Lewise Carrola a hrál do noci poker...



CO JE MATRIX?

O Shiny Entertainment se v posledních dnech hovoří jako o vývojáři hry *Matrix* pro PlayStation2. Doufejme ovšem, že jim vývoj tohoto skvostu zabere méně než tři a půl roku, které potřebovali na dokončení PC akční úchylnosti *Messiah*, již mimochodem na PS2 dost možná spatříme také.

NOVÁ BONDOVKA

BOND SE VRÁTIL (ZNOVU)

THE WORLD IS NOT ENOUGH NA PLAYSTATION1. FAKT PLAYSTATION JEDNA!

Krátce poté, co se nám donesly zprávy o hře *The World Is Not Enough* na PS2, které jsme uveřejnili v minulém čísle, dozvěděli jsme se, že *TWINE* vyjde na původní PlayStation na podzim.

Jak jsme napsali v PSM25, poslední díl dobrodružství Jamese Bonda nám představuje super-agenta v deseti ohromných úrovních, jejichž základem jsou scény ze stejnojmenného filmu. Istanbul a srážky Kavkazu jsou jenom dvě z rozmanitých oblastí, které v průběhu hry navštívíte, přičemž si opět zalyžujete, zastřílíte a čeká vás také tvrdá práce v podobě infiltrace do nepřátelských základů, včetně ruské jaderné ponorky. Že by právě tohle byla ta největší vedlejší mise?

Verze pro PS2 běhá na engine z *Quake III*, nicméně pro tuto verzi Electronic Arts předělají engine z předchozí bondovky *Tomorrow Never Dies*. Nám osobně se *Tomorrow Never Dies* příliš nelíbilo (jak dosvědčuje známka 5/10), a tak jsme jenom rádi, že u EA uznali jeho chyby, změnili perspektivu na první osobu a vedle toho ohlásili i novou animaci a zvukové efekty. Doufejme, že to znamená, že se ve hře soustředí na skvělou bondovskou atmosféru prostředí spíše než na nakreslení dokonalého Pierce Brosnana.

Doufejme také, že vylepšení dozná i systém míření, protože *Tomorrow Never Dies* v tomhle ohledu příliš neexcelovalo. Bond by údajně měl mít možnost využívat celý svůj 20-pistolový arzenál, a to včetně PK99 či odstřelovačské

pušky s dalekohledem AR-36 Tactical Assault Rifle.

Asi nemusíme zdůrazňovat, že zde bude i plno technologických věcíček, které Bondovi dává Q, a nová postava R, již ve filmu ztvárnil John Cleese. Objeví se i rozkošný dr. Christmas Jones, společník pravého gentlemana, pokud nějaký vůbec existoval. *The World Is Not Enough* se na PlayStation objeví letos na podzim, ale vy se už brzy můžete těšit na PrePlay. ■

„Nemusíme zdůrazňovat, že zde bude i plno technologických věcíček.“



Tak takhle to bude vypadat. Prozatím fotky z *TWINE*, ukazující postavy ze hry.



NOVÁ FILMOVÁ LICENCE

ZTRACENÉ ZLATÉ MĚSTO

Ubi Soft získala práva na Spielbergovo *El Dorado*.

Ubi Soft si zajistila práva na herní verzi chystaného animovaného filmu Stevena Spielberga *Cesta do Eldoráda* (*The Road To El Dorado*).

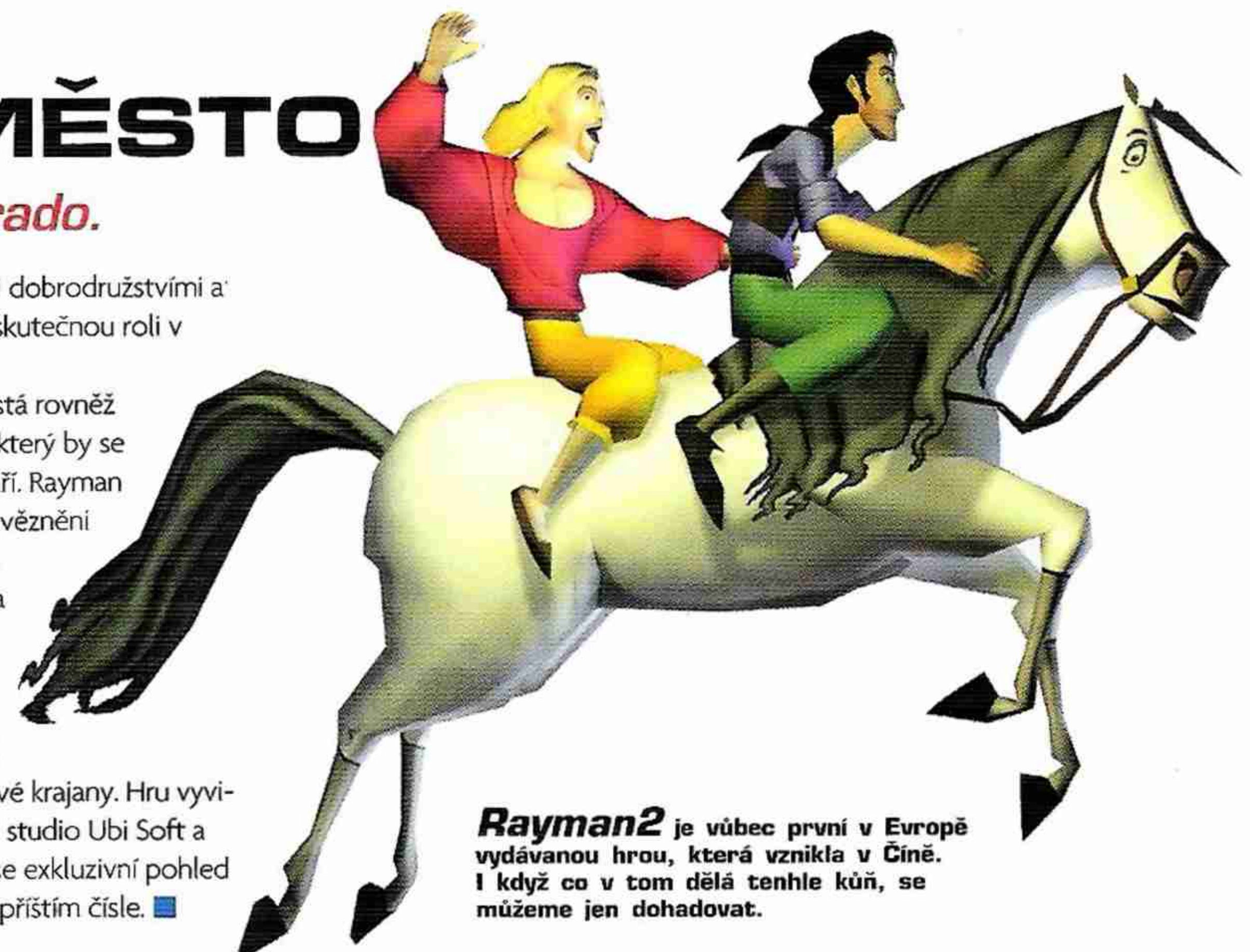
Film vypráví příběh dvou španělských kamarádů, Tulia a Miguela, kteří náhodou při svých toukách

narazí uprostřed amazonského pralesa na ztracené město El Dorado, kde je obyvatelé považují za zjevené bohy. Oni toho pochopitelně využijí a začnou důvěřivé domorodce obírat o jejich zlato.

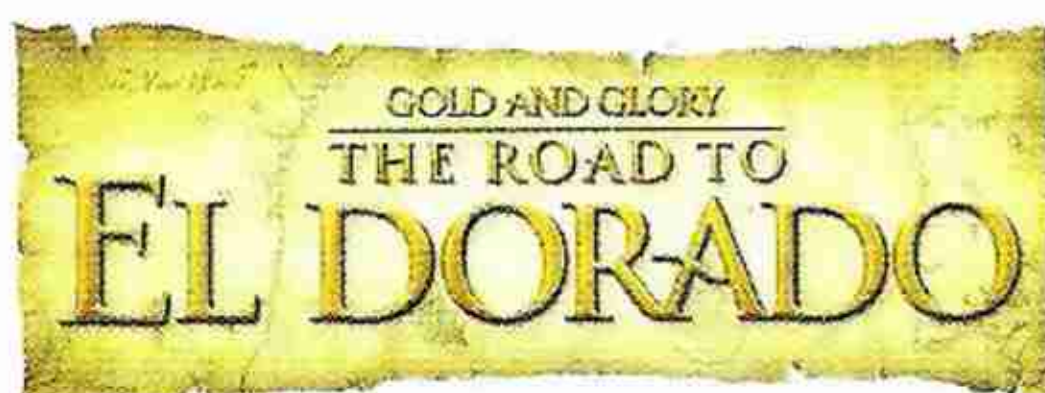
Playstationová adaptace vzniká ve vývojářské dílně Revolution, tedy onoho týmu, který má za sebou třeba už *In Cold Blood*, ovšem tohle by přece jen měla být velmi odlišná hra. Jak nám totiž prozradil šéf Revolution Charles Cecil: „Celý příběh jsme soustředili kolem dvou postav, které se ohlížejí

zpětně za svými dobrodružstvími a přehánějí svou skutečnou roli v nich.“

Ubi Soft chystá rovněž titul *Rayman 2*, který by se měl objevit v září. Rayman a Globbox jsou uvězněni zlým kapitánem Razorbeardem a musí projít 20 rozmanitými světy, aby pak z útrob pirátské lodi zachránili své krajany. Hru vyvinulo šanghajské studio Ubi Soft a PSM vám přinese exkluzivní pohled na tento titul v příštím čísle. ■



Rayman2 je vůbec první v Evropě vydávanou hrou, která vznikla v Číně. I když co v tom dělá tenhle kůň, se můžeme jen dohadovat.



Jak asi tušíte, Ubi dosud nepustili ani žádné fotky.



Po snowboarding se THQ v rámci série sportů MTV pustili do hry o skateboarding a extrémním BMX.

EXTRÉMNI SPORT

CHCI VÍC MTV

THQ VYDÁVAJÍ DVA MTV TITULY.

Po vydání MTV *Snowboarding* se THQ pustili do práce na dalších dvou titulech série MTV - MTV *Sports: Skateboarding* a MTV *Sports: BMX Extreme*, které by měly vyjít koncem roku.



MTV *Sports: Skateboarding* obsahuje 20 profesionálních jezdců (ale zřejmě bude chybět Tony Hawk), 25 úrovní a více než 60 triků. Zajímavým prvkem je zařazení skateboardového „výcvikového tábora“, kde se naučíte triky a kombinace. V každé úrovni dostanete přiřazeného jednoho skejtáka, který proti vám paralelně jede. Dejte si na ně pozor, jinak riskujete, že vás převálčí. Ve hře je řada režimů, mezi nimiž nechybí Freeski, Time-trial a Bomb, kde si skejtáci jeden druhému předávají bombu, dokud některému šťastlivci nevybouchne přímo do tváře.

MTV *Sports: BMX Extreme* obsahuje deset profi jezdců a každý má své vlastní typické pohyby. BMX sice v polovině 80. let z hlavního kulturního proudu zmizelo, ale skalní příznivci neustále dál posouvali hranice toho, kam až může člověk sedící na kole zajít. V *BMX Extreme* najde-

te všechny tři moderní disciplíny: Dirt Course, Street Style a Vert na u-rampě. Můžete se těšit na předvádění hustých triků, jako je can-cany, table topy a bar spiny.

Díky licenci MTV bude soundtrack podpořen skupinami, které se na tomto kanálu hrají - i když v čase, kdy šlo toto číslo do tisku, ještě nebylo nic bližšího rozhodnuto. *Skateboarding* a *BMX Extreme* by měly světlo světa spatřit letos v zimě.

PlayStation BAZAR

nejlevnější v Praze

- více než 100 titulů
- ▲ výkup her i konzolí
- ✕ zásilková služba

Vltavská 28, Praha 5
T/F: 536142, T: 536406
Po-Pá: 9-18, So: 9-12
seznam her na netu:
www.cd-bazar.cz

SESTRA BOLEST

A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL

Sestra Bolest každý měsíc pozorně sleduje ty nejnásilnější hry pro PlayStation a posuzuje, jak by vypadala zranění, kdyby k nim skutečně došlo. V tomto díle pokládáme na operační stůl *Driver*.



• DRIVER (GT Interactive)

Diagnóza

Vezmeme-li v úvahu, že řidič nepoužívá pásy, můžeme očekávat vážná zranění způsobená opakovanými nárazy hlavy jak do předního, tak do postranního skla. To by zřejmě způsobilo tržné rány a pohmožděny na hlavě a obličeji a vniknutí střepů a jiných cizích těles. Mohlo by dojít i k fraktuře klenby lebeční či k roztržení a vniknutí úlomků pod lebeční kost, což by se mohlo projevit deliriem. Pravděpodobné je i poranění krčních obratlů.



Prognóza

Poranění obličeje by si po odstranění všech cizích těles vyžádala zašití. Tlak na mozek způsobený frakturou lebky by mohl trvale poničit svrchní mozkovou tkáň. Z dalších komplikací a efektů způsobených poraněním hlavy, které přicházejí v úvahu, jmenujme zápal mozkových blan a deformaci mozku, jež bychom mohli eliminovat profylaktickou vrstvou antibiotik.



Ve skutečném životě je Sestra Bolest sestrou Carol Channon.

UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

Bill Gates ohlásil na tiskovce svou chystanou konzoli. „Grafika X-Box je šest generací před nejlepšími grafickými kartami na PC. Jediné, co zatím nedokáže, je zavázat vám tkaničky.“ Předvedení konzoly se však setkal s rozporuplnými reakcemi vývojářů, především kvůli názvu konzoly. Jak však jeden z přihlížejících poznamenal: „No, alespoň to zní lépe než Dolphin.“ Spekuluje se rovněž o tom, že Gates koupí společnost Sega a Nintendo, aby posílil své sance.

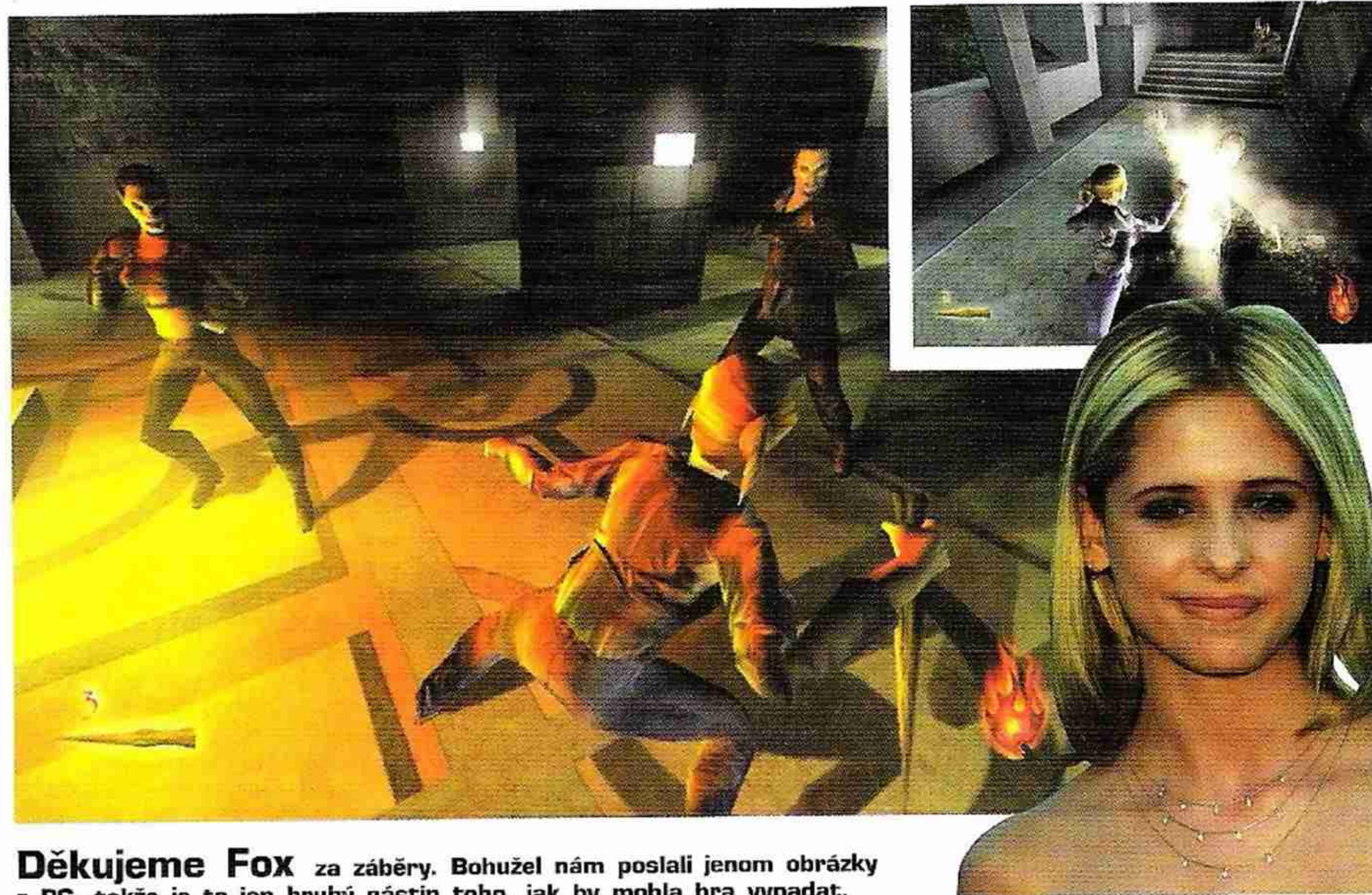
Je to jen názor našeho Ucha nebo je komentář v *ISS Pro Evolution* nejtupější, nejnepravděpodobnější a ke všemu

ještě špatně synchronizované žvanění? Firma Vibrex specializující se na periferní zařízení ohlásila projekt, který by tomu měl udělat přítrž. Nazývá se Narratochief a s jeho pomocí si budete moci za dlouhých zimních večerů nahrávat k vybraným sportovním simulátorům vlastní komentář. Mluví Vibrex Chipsy Mobiule k tomu řekl: „Dosáhli jsme nové úrovně interaktivit a hráči dostanou možnost nahrávat si k vybraným sportovním simulátorům vlastní komentář.“ Zeptali jsme se také, jestli budete moci používat sprostá slova. „Ano,“ odpověděl. „Ano, samozřejmě.“



S Narratochief si na PS2 můžete nahrávat vlastní komentáře.

Bleskový cheat k *Resi 3*: Když vás honí Nemesis, dejte pauzu a stiskněte **11**, **12**, **11** a **12**. Nemesis se změní ve směšnou loutku, ze které lezou střeva.



Děkujeme Fox za záběry. Bohužel nám poslali jenom obrázky z PC, takže je to jen hrubý nástin toho, jak by mohla hra vypadat.

TELEVIZNÍ UPÍR VE HŘE

BUFFY, ZABÍJEČKA UPÍRŮ

FOX CHYSTÁ KONEČNĚ NĚCO POŘÁDNÉHO.

Fox Interactive oznámili, že se chystají vydat hru vycházející z televizního trháku *Buffy The Vampire Slayer*. Nový projekt, který vytváří tým s příšerným názvem The Collective z jižní Kalifornie, má plnou podporu producentů a tvůrců temného, a přesto neodolatelného televizního programu.

Buffy by měla být adventurou ve třetí osobě a naše mladá zabíječka upírů by se měla postavit silám temnoty, aby zachránila své rodné město Sunnydale i zbytek světa před katastrofou. Tvůrci očividně úzce spolupra-

cují s producenty televizního seriálu a doufají, že potěší fanoušky zařazením všech orientačních bodů známých z filmu, jako je Sunnydaleská střední škola, nákupní středisko a noční klub Bronze.

Mladé Buffy pomáhají Angel, Xander, Cordelia, Willow, Oz a Giles. Kromě toho The Collective doufají, že se jim podaří imitovat seriál tím, že se zaměří na zápletku, humor, hlavolamy a samozřejmě také krvelačné upíry. O *Buffy* se víc dozvíte příští měsíc, kdy už snad budeme mít playstationové záběry a potvrzené datum vydání. ■

RETRO LIMBO

ARKÁDOVÉ NEBE ČI SNAD COIN-OPOVÉ PEKLO? UVIDÍME. TENTO MĚSÍC: BUBBLE BOBBLE

PROČ MÁM RÁD BUBBLE BOBBLE

Už režim pro jednoho hráče představoval v *Bubble Bobble* dostatečnou výzvu a režim pro dva byl jednou z nejuživějších her v historii, v jídelnách Tesca navíc jedno kolo stálo pouhých deset pencí. Pobavili jste se s ní během přestávky na oběd a ještě vám zvedla sebevědomí. Skákali jste po poletujících bublinách a snažili se polapit zuřivé 2D příšerky, a to už samo o sobě za tu cenu stálo, ale připočtete si ještě miliardy power-upů a 100 úrovní, kterými jste museli projít, a určitě uznáte, že *Bubble Bobble* je hra, která na kouzle neztrácí. Proč by se jí jinak dostalo té pocty, již představuje konverze na PlayStation, a ještě pokračování nazvaného *Rainbow Islands*? Na hand-heldových formátech se dosud objevují nové verze - prostě triumf hrátelnosti nad grafikou, což bylo i cílem tvůrců. Mňam.

Justin Calvert



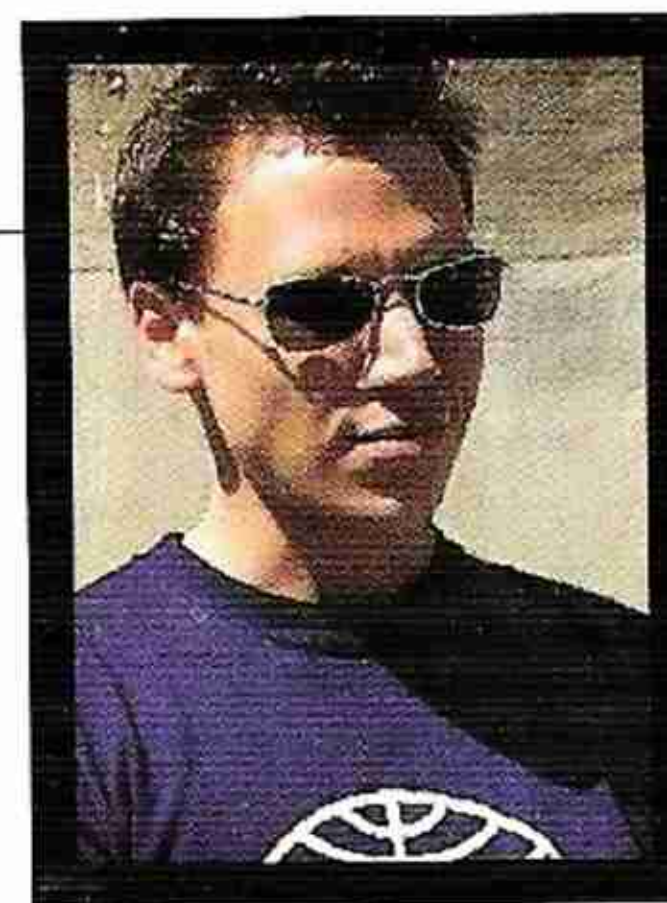
PROČ NENÁVIDÍM BUBBLE BOBBLE

Jak? Dovoňte mi jednoduchou otázku. Jak se Bub a Bob, dva mali dráčekové, kteří se neustále batolí v *Bubble Bobble*, dostali až ke geniální *Bust-A-Move*? Je to stejné, jako když se díváte na Naomi Campbellovou, jak stepuje v pořadu *Když ještě nebyli slavní*, ani tady jste nemohli zaznamenat jedinou známku kvality, která by se později mohla rozvinout. "Roztomilost" má svoje místo a čas, ale plošinovka vyvedená v základních barvách, kde chytáte nepřátele do bublin? Jděte k šípku. Obsahuje 100 placatých úrovní, které se sotva liší, a navíc nevyžaduje ani trošku střeleckého umění, které je nutné pro *Bust-A-Move*. *Bubble Bobble* je pořad na jedno brdo, bez motivace a bez působivosti. Nazývejte to třeba starou školou, ale zkoušku ze zábavnosti by neměla šanci udělat. Hrozná nuda.

Pete Wilton

Verdikt: Naprosto bublácká! Nenechme Justinovu bublinu prasknout.

LOADING



Tony Mott je šéfredaktor světově nejuznávanějšího multiformátového herního magazínu *Edge*.

TEST BUDUCNOSTI

ZAPOMNĚLI JSTE NAJET NA INFORMAČNÍ DÁLNICI?



neúprosném obchodě, jaký se točí kolem videoherního průmyslu, se stalo tradicí hledat tvář v tvář dokonalejší technologii konkurence, ignorovat celkový obrázek a hledat díry v maličkostech. A ze stejného důvodu také reprezentanti Sega při setkání se soupeřem, jehož nová krabice plná herních kouzel překonala všechny rekordy, kritizovali PlayStation2 kvůli tomu, že není vybavena modemem.

Budoucnost je zkrátka v zábavě přes síťová zařízení - mobilní telefony, set-top boxy, PCčka, konzoly nebo národní síť - a Sony zdánlivě zaváhali a vyrobili novou mašinu, která takové sjednocené komunikace není schopna. Sony samozřejmě vytvořili pro PlayStation2 i modulární systém, ale to, že nejprve představili základní verzi konzoly, kterou pak pro zvýšení výkonu vybaví modemem, je proti selskému rozumu. Znamená to, že skalní příznivci možná budou ochotni zaplatit za upgrade, aby svůj hardware co nejvíc vyšperkovali, ale průměrný člověk nebude chtít mít s modelem "zaplat teď a později ještě něco" nic společného.

Zeptejte se samotné Segy. Společnost, která na počátku 90. let ovládla videoherní boom, se rozhodla, že nepředstaví zcela nový systém, aby svůj fenomén dotáhli do ještě vyšší úrovně. Místo toho vyráběli upgradované moduly ve formě Mega CD a 32X - dva největší floppy disky v hardwarové historii.

Sony ale o PS2 neuvažují z tradičních hledisek, takže příklad Sega bude mít v éře webového konzumerizmu na osud PS2 sotva nějaký dopad. Sony se teď musí na PS2 dívat jako na spotřebitelskou elektroniku srovnatelnou s televizí. A o prodeji doplňků k televizorům, jako jsou VCR a satelity, lze sotva říci, že vážne, že ano? ■

PREVIEW

Čtvrtý díl Breath Of Fire vypadá zajímavě.



BREATH OF FIRE IV

CAPCOM / DUBEN 2000

Série *Breath Of Fire* od Capcomu, jakkoli nikdy nebyla vážným konkurentem *Final Fantasy*, se vždy jevila jako velmi solidní RPG. V každém dílu této hry najdete tatáž jména, místa i tvory, byť mezi jednotlivými epizodami přímá návaznost není.

3D prostředí je opět nazíráno z 3/4 perspektivy a je možné jej různě natáčet,

abyste získali lepší pohled na 2D postavy. Vizuálně je *BOFIV* výrazným vylepšením oproti předchozím verzím a dokonce i antropomorfní design jednotlivých postav vypadá sofistikovaněji. Vydařený je i kombinační systém, založený na interakci elementárních sil, což notně zvyšuje strategické zaměření hry. V Japonsku se *BOFIV* objevilo začátkem května. ■

Cosmo Warrior Zero je nářez odehrávající se ve 30. století...



COSMO WARRIOR ZERO

TAITO / LÉTO 2000

U japonských videoher je naprosto běžnou strategií shánět ke každému titulu alespoň jedno slavné jméno, a to z toho důvodu, že výrazný design postav je klíčovou podmínkou úspěchu hry. Možná by to fungovalo i u nás, jenom to tady nikdo nevyzkoušel. Představte si, kdyby na nějaké počítačové hře dělal třeba Adolf Born... Ale ať už je tomu jakkoli, na posledním titulu z dílny Taito se podílel oblíbený animátor Leiji Matsumoto, který nakreslil pro tuto 3D bojově akční hru postavicky válečníků.

Cosmo Warrior Zero se odehrává ve 30. století a střetáváte se zde jak s lidskými protivníky, tak s roboty. Některé z hratelných postavíček pocházejí dokonce z Matsumotových vlastních kreslených seriálů.

Zatímco děj hry je celkem předvídatelný, když každá postava bojuje proti vybrané skupině nepřátel, arény vypadají neobvykle a naznačují větší míru akční svobody ve stylu *Bushido Blade*. *Cosmo Warrior Zero* se má na trhu objevit v létě. ■

36 ON 136 DE
プレイステーション

ORIENT EXPRESS

SURVIVAL ADVENTURE

VIVA EL SONY!

SONY SE CHYSTÁ UVÉST ADVENTURU ACONCAGUA

Sony Japan právě odhalilo první detaily ohledně své nové adventury o přežití jménem *Aconcagua*. Hra začíná záhadnou explozí, která si vynutí nouzové přistání, resp. ztroskotání letadla v Andách. Naneštěstí pro ty, kdo přežili, jedním z cestujících je dcera generála Pachamamy, lidového revolucionáře, který usiluje o to dovést svou zemi k nezávislosti. Jeho političtí oponenti proto vyslali do oblasti nehody své tajné vojenské jednotky, aby zajali generálovu dceru a zlikvidovali všechny svědky. Tak začíná bitva proti zabijákům i nehostinné přírodě.

Na palubě letadla je rovněž Kato, 29-letý kameraman jedné japonské televizní stanice. Kato právě dělal na dokumentu o Pachamamovi, ovšem s tragickou havárií letadla se do centra reportáže dostává i on sám a podle všeho je jednou z hratelných postav.

Aconcagua, pojmenovaná podle nejvyšší hory And, v překladu znamená něco jako „Bílý štít“ nebo „Sněžná hora“. Akčně orientovaná hratelnost prý kráčí ve stopách titulů, jako jsou *Chase The Express*, kdy se musíte vyhýbat nebo bránit ozbrojeným agresorům. Vzhledem k takové zápletce proto čkejte silný spád událostí ve stylu MGS a alespoň jeden zoufalý výkřik: „Proboha, vypadneme odsud!“

V Japonsku se *Aconcagua* objeví už letos v červnu, a to na dvou CD. Ačkoli je to stále předčasné, zdůrazněme, že akčně laděná adventura je zcela zjevně zaměřena na globální trh a nedlouho po své japonské premiéře by se měla objevit i v Evropě. ■

Aconcagua... na nehostinných srážkách, kde vládne led a sníh, se protiklady přitahují: začátek a konec, úspěch a neúspěch, život a smrt.



NOVÉ TITULY

LEGEND OF DRAGOON

(SCEI)

Sony se pokusila o epické RPG a tento pokus se jí vyplatil. Evropské vydání hry je chystáno na září. Draci z titulu jsou jakýmsi hybridem lidských bytostí a draků, bytosti schopné absorbovat dračího ducha a nabývat tak jednotlivé dračí schopnosti. Rané zprávy naznačují, že *Legend of Dragoon* je naprostá bomba, okořeněná nádhernými vizuálními efekty a jedinou slabší stránkou snad mohou být až příliš dlouhá zaklínadla, která se možná hodila do FFVIII.

SCEI se s novým RPG *Legend of Dragoon* trochu přibližuje Final Fantasy.



PUZZLOOP

(MICHELLE)

Tak tohle jste už určitě viděli - na Západě se tahle hra jmenuje *Ballistic*. A to je jediný rozdíl? Vůbec ne, abyste totiž věděli, Japonci mají své postavy z her rádi, a tak Story Mode je doslova napakován šílenými komiksovými postavkami, jimiž se můžete stát. Když prohrájete, vypadnou jim oči z důlků. A jestli Japonci někdy udělají piškvorky pro PlayStation, pak se to určitě bude jmenovat *XXX Lovely Zero*, v hlavní roli tu bude hrát super výkonná školačka využívající veškeré své intelektuální schopnosti proti nějakému blondatému panákoví.

Chcete si zahrát *Puzzloop*? V Evropě jej připravuje THQ pod názvem *Ballistic*.

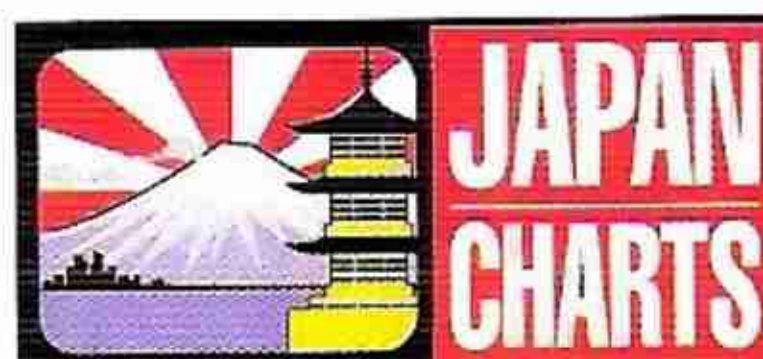
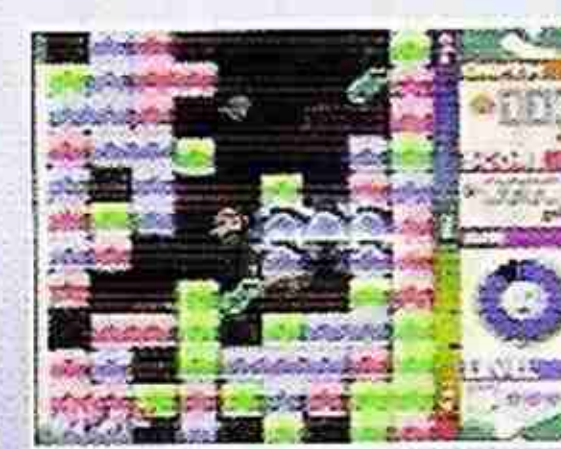


MR DRILLER

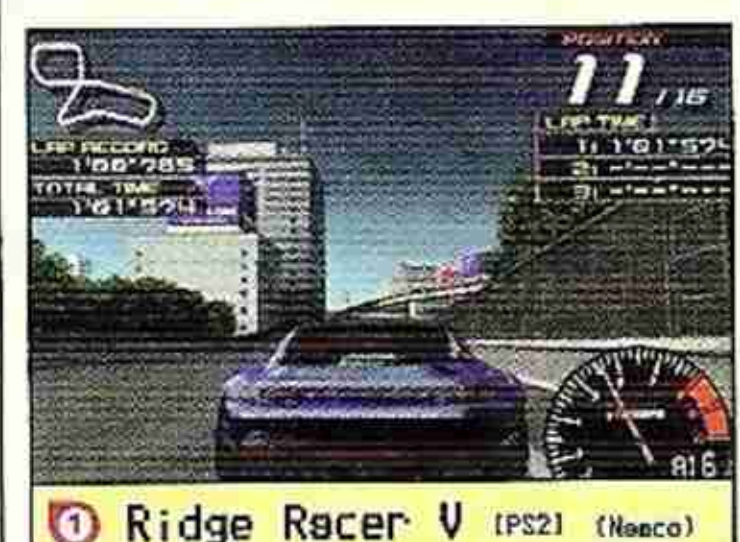
(NAMCO)

Skládačková jednoduchost nebo pouhá estetika ve stylu retro? V případě *Mr Driller* platí obojí. Tento archaický arkádový plošinový puzzler od Namco dostal na PlayStation nový háv a uvažuje o americkém vydání (což je hodně odvážné). Hra kombinuje prvky *Columns*, *Tetris* a *Dig Dug*, přičemž hlavním cílem je provrtat se co nehlouběji, aniž by člověk ztratil kyslík nebo jej zavalily barevné cihly. A nenechte se zmást vnějším vzhledem - je to fakt zábava vyžadující inteligenci.

Další dávka barevných puzzle starozitnosti z orientu - tentokrát je to *Mr Driller*.



TOP 5 - PRODEJ



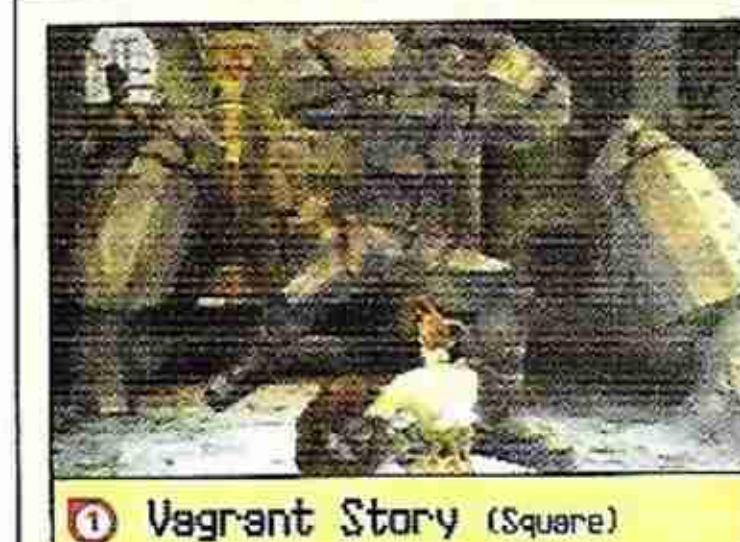
- 1 Ridge Racer V (PS2) (Namco)
- 2 Kessen (PS2) (Koei)
- 3 Fantavision (PS2) (SCEI)
- 4 Mobile Suit Gun: Giren's Ambition - Genealogy Of Zion (Capcom)
- 5 Street Fighter EX3 (PS2) (Capcom)

TOP 5 - NEJOČEKAVANĚJŠÍ



- 1 Dragon Quest VII (Enix)
- 2 Final Fantasy IX (Square)
- 3 Final Fantasy X (PS2) (Square)
- 4 Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
- 5 Star Ocean 3 (Enix)

TOP 5 - NEJOBLIBENĚJŠÍ



- 1 Vagrant Story (Square)
- 2 Ridge Racer V (PS2) (Namco)
- 3 Valkyrie Profile (Enix)
- 4 Kessen (PS2) (Koei)
- 5 Final Fantasy VIII (Square)



LOADING

Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hledem po polygonech.

OTAKU YOUTH

KAŽDÝ SKLIDÍ, CO ZASEL.

Když se v prosinci roku 1994 v Japonsku objevila původní PlayStation, byly k dispozici pouze tři hry. Tou nejméně pamětihodnou byl určitě *Motor Toon GP*, bizarní komiksová závodní hra, která dnes vyhlíží naprosto nehratelně. Nicméně za titulem stála firma Polyphony, která o pouhé čtyři roky později vyplivla maličkost jménem *Gran Turismo*...

Aby bylo jasno, japonské softwarové firmy se od západních odlišují jednou zásadní věcí - mají obrovské rozpočty. Capcom, Konami, Namco i Square zaměstnávají obrovské týmy lidí věnující se čistě výzkumu. PlayStation tak bez jakéhokoli hardwarového upgrade umí věci, o nichž se nám dříve nesnilo, přičemž jediným rozdílem oproti době před pěti lety jsou akumulované zkušenosti programátorů. A tyto zkušenosti se získávají jenom časem.

Po vlně vzrušení, jež doprovázela nedávnou premiéru PS2, bychom mohli snadno přehlédnout vynikající tituly, které jsou připraveny pro původní PlayStation. Historie nás naučila, že poslední léta života té či oné konzoly vždy přinesou nejsladší plody, a seznam titulů připravených k vydání je toho nejlepším dokladem. Nadešel čas sklizně... ■

AKIHABARA WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE PLÍŽÍ NINJA X A SBÍRÁ NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE PRO PSMSANA...

Prism Arts plánují japonské vydání *Rally De Europe 2000* na 27. dubna. Jejich *Rally De Africa* bylo jednou z první opravdových rallye her pro PlayStation. Novinka obsahuje několik evropských měst, která snadno poznáte podle charakteristických znaků, dále je zde několik skrytých aut, nové součástky a možnost vyladovat motor.

Pokud jste tohle už slyšeli, tak mě zastavte - Enix se chystá v Japonsku vydat očekávané playstationové RPG *Dragon Quest VIII*, a to začátkem května. Tedy možná. Pokud nebude pršet nebo se nestane něco neočekávaného.

Square zveřejnila svůj odhad zisku z roku 1999, a to tak, že jej osmkrát zvýšila: ze 100 milionů jenů na 800 milionů. Tento úspěch se přičítá hlavně FFVIII, které se dnes prodalo na 6,19 milionu kusů po celém světě: 3,63 milionu v Japonsku, 1,46 milionu v USA a 1,1 milionu v Evropě.

Protože Taitu nestačily simulátory vlaků a letadel, nyní mají do seriálu *De Go!* vstoupit i auta na vysíláku. Svou poslední arkádu teď v dílnách Taito konvertují pro PlayStation, přičemž na trh ji doprovodí i zbrusu nový ovladač ve stylu RC.

POUZE V JAPONSKU

MARIONETTE COMPANY 2 CHU (MICROCABIN)

Marionette Company 2 Chu, jež má vyjít 18. května 2000, je popisována jako tréninkový a milostný simulátor. Celý trik je v tom, že na starosti máte dvě pohledné mladé dívky, Marinu a Marii, které jsou ale androidi. Vaším úkolem je naučit je, aby se chovaly jako lidské bytosti (ehm, ehm), a zároveň je musíte naučit likvidovat ženské prvky v jiných androidech.



SCREEN-TEST

DR. HOLLYWOOD KLEPE NA DVEŘE.
OTEVŘETE MU NĚKDO.

7. Cool Boarders

"Seznamte se s králi snowboardingu. Jediný problém ... počasí."

Režie: Robert Rodriguez

DĚJ:

Právě se koná MS ve snowboardingu někde... v Rakousku. Jsou zde všechny velké hvězdy snowboardového světa a v jedné vysoko-horské chatě tráví dovolenou tři typci z Kalifornie, kteří snívají v životě neviděli. Jeden z nich nalezne zalíbení ve zrudlé dcerce jednoho z organizátorů celé akce a ta je přemluví, aby to v turnaji taky zkusili a porádně to nandali nafoukaným hvězdám typu Jimmyho Halopoffa, Jima Rippeya, Rimmera Kosikowského či jak se vůbec jmenují. Slavné hvězdy se neustále pokoušejí poslat naše hrdiny ke dnu, ale nějak se jim to nedaří, hlavně proto, že proti sobě mají po čertech mazané chlápky. A tak naši hrdinové zvítězí, ten nejsympatičtější získá holku a slavné hvězdy můžou jít zas trénovat.

LADĚNÍ:

Taková komedie pro dnešní mládež v kapsáčkách!

ZELENÁ NEBO VÝVOJÁŘSKÉ PEKLO?

Pamatujete na Kokosy na sněhu? Kluci z Jamajky na bobu? Říkalo se, že to prostě nebude fungovat. A taky nefungovalo. Ale i tak, Rodriguez už dokázal, že rychlé akční věci režírovat umí a že to umí s dětmi (*The Faculty*). Pokud někdo chce vytřískat peníze z decentně nebezpečných sportů, měl by to udělat teď, dokud existuje univerzální playstationové propojení. Napadá někoho, jak by se to dalo ukočírovat na trhu? Co? Nikoho?

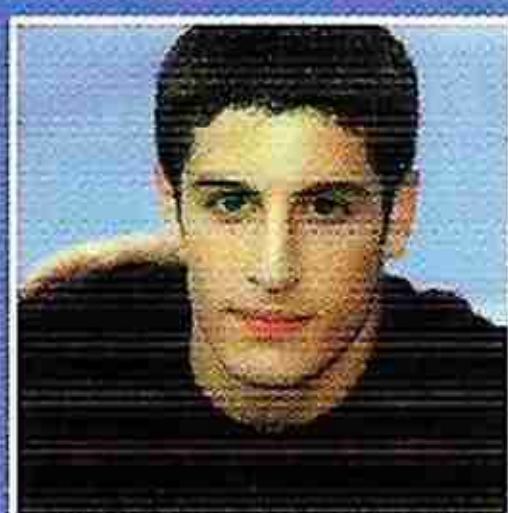


Je to prostě akční - Hollywood na srážech Cool Boarders.

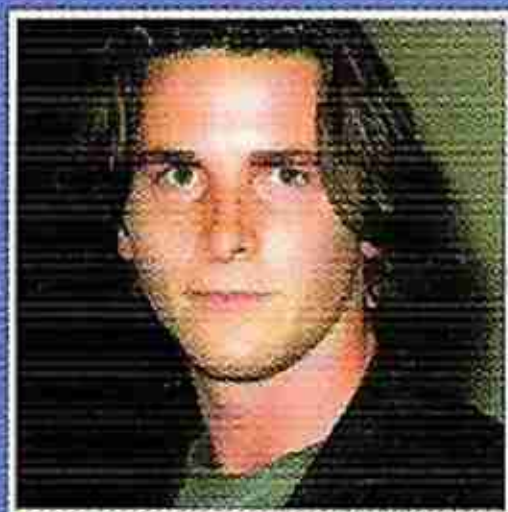
OBSAZENÍ



▲ Snowboardový hrdina Jim Rippey osobně



▲ Zak (velký svůdník) - Jason Biggs z *Práci, práci prácičky*



▲ Darius (který bere všechno hrozně vážně) - Christian Bale



▲ Dcera organizátora - Mena Suvari z *Americké krásy*



▲ Marco - ten, který není American - Jude Law

Foto: AlStar

COLIN MCRAE ZPOZDĚN

ZPÁTKY DO BOXŮ

COLIN MCRAE 2.0 MÁ DOSTAT NOVÉ REŽIMY PRO VÍCE HRÁČŮ.

Codemasters poslali *Colin McRae Rally 2.0* zpátky do vývojářské garáže. Společnost z anglického Warwickshire má totiž za to, že na hře je možné ještě leccos vylepšit, jakkoli nám před měsícem tvrdili, že co se týče obsahu, je hra "hotová". Plánované velikonoční vydání se tak odsouvá a titul by se s konečnou platností měl na trhu objevit na konci června.

Producent Guy Wilday nám prozradil, že vyladování se bude týkat hlavně režimu pro dva hráče: "Zatímco v režimu pro jednoho je *Colin McRae Rally* prostě skvělé a náležitě náročné, režim pro dva hráče této úrovně zatím přece jen nedosahuje a právě to bychom chtěli změnit."

To by měly změnit i dva úplně nové, vylepšené režimy, které vzešly z hlavy šéfa Codies Richarda Darlinga. Hra by teď měla mít režim Lap Point, kde si hráči vyberou určitý počet bodů, jehož je zapotřebí k vítězství v závodech, a také režim zvaný Time Lag Challenge, kde pokud čas mezi dvěma auty přesáhne předem nastavenou hodnotu, vítězí auto vepředu.

A aby nevznikly nějaké nejasnosti ohledně recenze uveřejněné v dubnovém čísle, kde hra dostala hodnocení 9/10, vydali Codemasters oficiální tiskové prohlášení: "PSM dostal na recenzi kompletní kód připravovaný pro velikonoční vydání hry. Následné úpravy na hře byly rozhodnuty až po uzávěrce čísla." A tak podle původního plánu je hra stále kompletní, nicméně o jakýchkoli dalších úpravách vás budeme průběžně informovat. ■



Codies odložili vydání *Colin McRae 2.0*, aby vylepšili režim rozdělené obrazovky pro dva hráče. A to je dobře.

KDO VYHRAL?

SOUTĚŽE Z PSM 24

10x NHL Face Off 2000

Správnou odpověď uhádla drtivá většina všech účastníků. Pittsburgh Penguins vyhrál Stanley Cup v letech 1991 a 1992. Vítězům blahopřejeme.

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------|
| ✓ Roman Kolínek, Trenčín | ✓ Josef Černý, Obory |
| ✓ Jana Sokolová, Brno | ✓ Josef Vodenka, Ševětín |
| ✓ Petr Kvák, Valaská | ✓ Michal Hromas, Praha 8 |
| ✓ Petra Velecká, Česká Skalice | ✓ Pavel Křest, Ostrava |
| ✓ Martin Zachariáš, Sezimovo Ústí | ✓ Kamil Sojka, Praha 3 |

5x FIFA 2000

Tady už si řada z vás zuby vylámala. První otázka byla dětsky snadná, *Colin McRae* opravdu není hudební interpret. Druhá byla těžší - první *FIFA* na PlayStation byla *FIFA 96* - a třetí pro nás překvapivě nejtěžší - další fotbal od EA bude *EURO 2000* (jak už asi tušíte podle preplay na str. 44). Správných odpovědí došlo asi jen 12, takže šance na vylosování byla více než slušná. Zde jsou šťastlivci:

- | | |
|-----------------------------|------------------------|
| ✓ Dušan Kavalír, Brno | ✓ Radek Šrušar, Zlín |
| ✓ Kamil Kumbár, Praha 2 | ✓ Přemek Bílý, Ostrava |
| ✓ Filip Metelka, Domaželice | |



SOUTĚŽ PSM
Art Consulting
Šantrochova 16
162 00 Praha 6

PSM CHARTS

CO HOŘÍ
A NEHOŘÍ
VE SVĚTĚ
PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

PlayStation
Magazin

1. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
2. GRAN TURISMO 2
3. FINAL FANTASY VIII
4. NHL 2000
5. SILENT HILL
6. SYPHON FILTER 2
7. ROLLCAGE STAGE II
8. SPYRO 2: GATEWAY TO GLOMMER
9. FINAL FANTASY VII
10. DINO CRISIS
11. TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
12. TOMORROW NEVER DIES
13. FIFA 2000
14. METAL GEAR SOLID
15. FEAR EFFECT

Hitparáda čtenářů PSM se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních lístcích. Hitparádu sponzoruje PRES-TO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.

USA TOP 5



1. WWF SMACKDOWN(THQ)
2. SYPHON FILTER 2(989 STUDIOS)
3. SW EPISODE 1: JEDI POWER BATTLES (LUCASARTS)
4. TRIPLE PLAY 2001(ELECTRONIC ARTS)
5. TONY HAWK'S PRO SKATER(ACTIVISION)

(zdroj: NPD)

VELKÁ BRITÁNIE TOP 5



1. WWF SMACKDOWN(THQ)
2. SYPHON FILTER 2(989 STUDIOS)
3. FI 2000(ELECTRONIC ARTS)
4. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS(EIDOS)
5. GRAN TURISMO 2(SONY)

(zdroj: Charttrack)



CELEBRITY SI HRAJÍ

Kojak, tedy nikoliv onen plešatý detektiv, ale francouzští funkeři.

1. RESIDENT EVIL 3: NEMESISIn cold blood
2. METAL GEAR SOLIDSnake's alive
3. ABE'S EXODUSWho loves ya Abie?
4. TEKKEN 3Tickle me
5. SILENT HILLTelly's heroes



MY SI HRAJEME

Tentokrát jsme si vyhlídli šéfredaktora Jana Modráka.

1. BISHI BASHI SPECIAL
2. EVERYBODY'S GOLF 2
3. SYPHON FILTER 2
4. DONKEY KONG 64 (CO?)
5. RIDGE RACER 5 (JAK?)



ONI SI HRAJÍ

Clive Robert z Deep Red Games pracujícího na Thunderbirds.

1. PARAPPA THE RAPPER
2. TOCA 2
3. KULA WORLD
4. TEKKEN 3
5. QUAKE II



VY SI HRAJETE

Kníračka Flér a její paničky z Ostrova n. Ohří. Že má ale vkus, co

1. TOMB RAIDER TLR
2. SYPHON FILTER
3. TEKKEN 3
4. SILENT HILL
5. SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

Svět her
Presto-CS 5x v Praze
COMPUTER

Největší výběr her za výborné ceny!

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER
Hry na Playstation a PC CD-ROM:
■ Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 (Camelot)
■ pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1, 110 00
(přístup též z Václavského nám. pasáží Jalta)

Hry pouze na Playstation:
■ Truhlářská 18, Praha 1, 110 00
■ Národní obrany 31, Praha 6, 160 00 (200 m od metra Dejvická)
Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00

TAK TO BY BYLA HRA!

NAPADL VÁS
NĚKDY SKVĚLÝ
NÁMĚT PRO
HRU? NAPIŠTE
NÁM HO, ZAJÍMÁ
NÁS!

BUILD A PUB / MAREK BÍLÝ, PRAHA

• Koncept

Námětů na management nám chodí asi nejvíce - *Theme Beach*, *Theme Stable* a spousta dalších. Teprve *Build A Pub* neboli "Postav Hospodu" nás však zaujal natolik, že jsme se mu rozhodli dát prostor v časopise. "Je to hra, kde koupíte pozemek a postavíte na něm hospodu," popisuje nápad Marek. S dokončením pěkné stavby to ovšem teprve začíná, protože poté se transformujete do zaměstnance. Začínáte u nádobí a postupně se pracováváte na číšníka. Později vymyslíte původní nápoje (*Syphon Filter* je určitě ideální název pro jeden z nich) a v závislosti na svém jednání živoříte nebo expandujete.

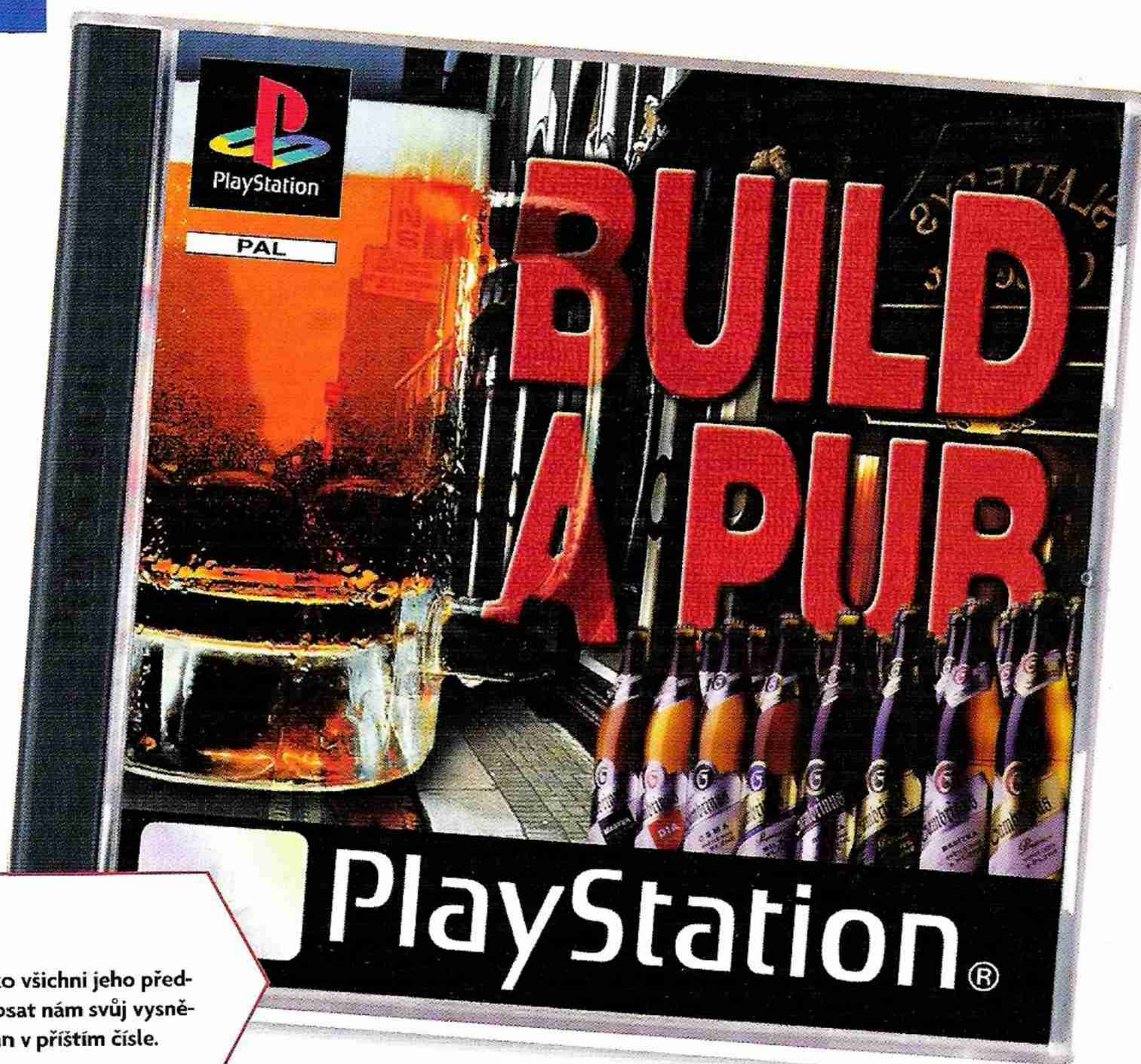
• Styl

Theme Park a *Sim City* jsou samozřejmě věrnou předlohou pro první

část, druhá však obsahuje dostatek originality a zajímavé formy managementu - můžete určit, jak budete šidit na mírách, můžete si pomoci nájmem výherních automatů (příležitost pro minihru) a především se podílet na image svého podniku, ze kterého se může stát drogové doupě, nóbl podnik nebo místo, kde se setkává podsvětí.

• Verdikt

On to asi není zas tak skvělý nápad, ale nám se prostě líbí. Je poměrně originální, má hezkou image (jen se mrkněte na obal, no nekoupili byste si to?) a se sponzorstvím Gambrinusu by to určitě mělo naději.



TAK CO ?

Autor tohoto nápadu byl pochopitelně odměněn, stejně jako všichni jeho předchůdci. A co vy? Nechcete už konečně odložit zábrany a napsat nám svůj vysněný námět pro hru? Kdo ví - možná právě ten váš bude vybrán v příštím čísle.

FILM TOMB RAIDER

JOLIE BUDE SLAVNÁ

OSKAROVÁ VÍTEKA ANGELINA JOLIE BYLA OBSAZENA DO ROLE LARY CROFT.

Paramount potvrdil to, co se šušalo již mnoho týdnů - oskarová vítězka Angelina Jolie bude hrát Laru Croft v novém *Tomb Raider* filmu, který bude režírovat Simon West (*Generálova Dcera*, *Con Air*).

Drby před časem favorizovaly do této role Liz Hurley a v některých médiích se dokonce spekulovalo o Demi Moore. Sítím Paramountu

ovšem prošla pouze Jolie, která se proslavila rolí ve filmu *Hackeri* a která právě vyhrála Oscara pro Nejlepší herečku ve vedlejší roli za film *Narušení*.

Jinak je ovšem kolem filmu stále docela ticho, a tak se na povrch dostávají další (po pravdě řečeno spíše nepravděpodobné) drby. Jednou ze záporných postav má prý být Kevin

Spacey, rodiče Lary mají pak v úvodní sekvenci být Rene Russo a Brian Blessed. Uvidíme, jisté je jedno - se Simonem Westem na režisérské židli můžeme příští rok čekat jen a jen kvalitu.

Core zatím nepotvrdili nic o *Tomb Raideru* V a říkají: "Zatím jsme se nerozhodli, co bude dál". Což znamená, že chystají svou další hru pravděpodobně na Vánoce.



LOADING

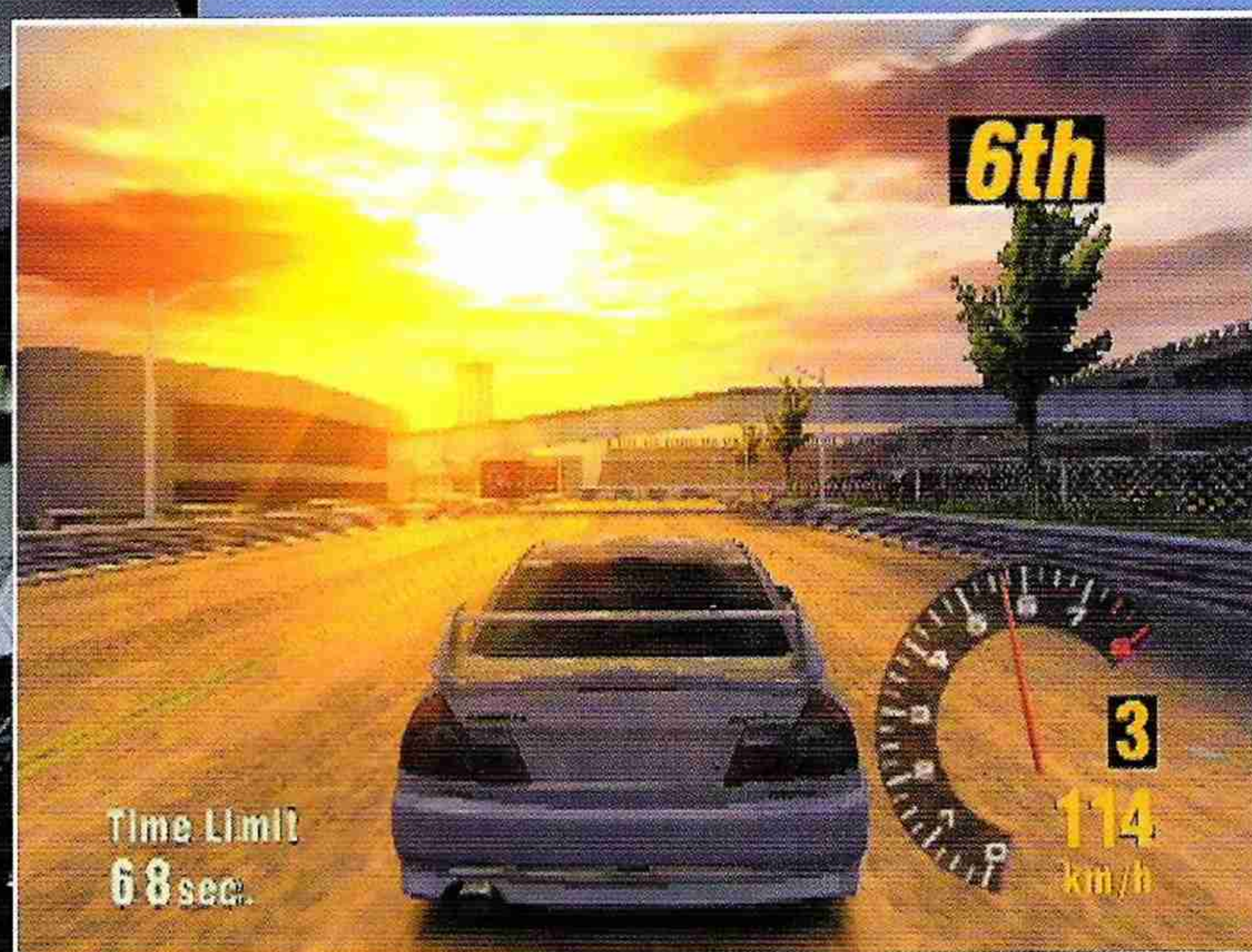


VZDORUJÍCÍ PS2

VŠECHNY NOVINKY A NÁZORY NA NEJTOUŽEBNĚJI OČEKÁVANOU KONZOLU VŠECH DOB.



Toto je ten muž.
Kazunori-san pózuje pro
našeho fotografa.
Všimněte si PS2 nenápad-
ně položeného na videu
v pozadí...



Ááááh, moje oči! Podle pana Kazunoriho bude *GT2000* v oblasti vizuálních efektů naprosto předělané.

čemž dokonale využíval své důvěrné znalosti kamer zabudovaných na trati. Brilantně projel úplně novou verzi Seattlovské tratě z *GT2*, a to tak, aby vynikly všechny nové rysy - vylepšené modelování vozů, nádherné tetelení vzduchu nad vozovkou, stejně jako paprsky odrážející se od karosérie vozu. Po této ukázkové excelentní jízdě přišly na řadu otázky.

Jakou historii má vlastně tohle festivalové demo s jedinou tratí?

Toto je vlastně demo *GT2000* dané dohromady k příležitosti uvedení PS2 na trh. Na obrazovce s menu lze vidět v pozadí MPEG2 film a v popředí pak polygonový model - to samé pravděpodobně uvidíte i ve finální verzi. Jednotlivá auta jsou postavena zhruba z 4.500 polygonů. Kdyby to bylo na PS1, nebylo by možné zobrazit takovéhle auto ani jedno.

Jaká jsou zde hlavní vylepšení oproti *GT2*?

Zvýšila se rychlost a v důsledku toho mají auta i lepší tlumiče. V *Gran Turismo 2* byla rychlost 30 snímků za sekundu, což znamená jeden snímek za třicetinu vteřiny. V důsledku toho bylo zavěšení kol velmi náročné, protože vzhledem k časové prodlevě docházelo ke skákání. V *GT2000* je rychlost dvojnásobná - 60 snímků za vteřinu, což znamená, že se zkrátí la prodleva mezi jednotlivými snímky. Tlumiče kol i pneumatiky teď působí mnohem realističtěji a díky tomu se i lépe zobrazuje projíždění ostrých zatáček. V *Gran Turismo 2* vlastně byla prodleva mezi stisknutím ovladače a událostí na obrazovce 1/30 sekundy - v *GT2000* je teď poloviční.

A co grafická vylepšení?

Do hry jsme vložili mapování prostředí v reálném čase - můžete tak vidět skutečnou silnici, jak se odráží v autě. Jinak myslím, že vizuální kvalita je v současnosti tak 20 % toho, čeho bychom chtěli nakonec dosáhnout. Ano, doufám, že do konečné

GRAN TURISMO 2000

POHLED DO BUDOUCNOSTI?

SÍTOVÉ HRY? REŽIM PRO ČTYŘI HRÁČE? BONUSOVÉ HRY Z PS1? KAZUNORI YAMAUCHI Z POLYPHONY NÁS NECHAL NAHLÉDNOUT POD KAPOTU *GRAN TURISMO 2000*.

Ened následujícího dne po únorové akci PlayStation Festival 2000 se nám naskytla šance popovídat si s člověkem, který je vlastně zosobněné *Gran*

Turismo - prezidentem a herním ředitelem Polyphony, Kazunori Yamauchim, který do nakanské kanceláře SCEI vrazil s PlayStation2 v šikovném příručním zavazadle a pak se už jen

pohodlně usadil, aby čelil dotazům evropských novinářů ohledně *GT2000*.

Nejprve předvedl demo (pochopitelně s použitím Lancer Evolution), a to s očekávatelnou zručností, při-



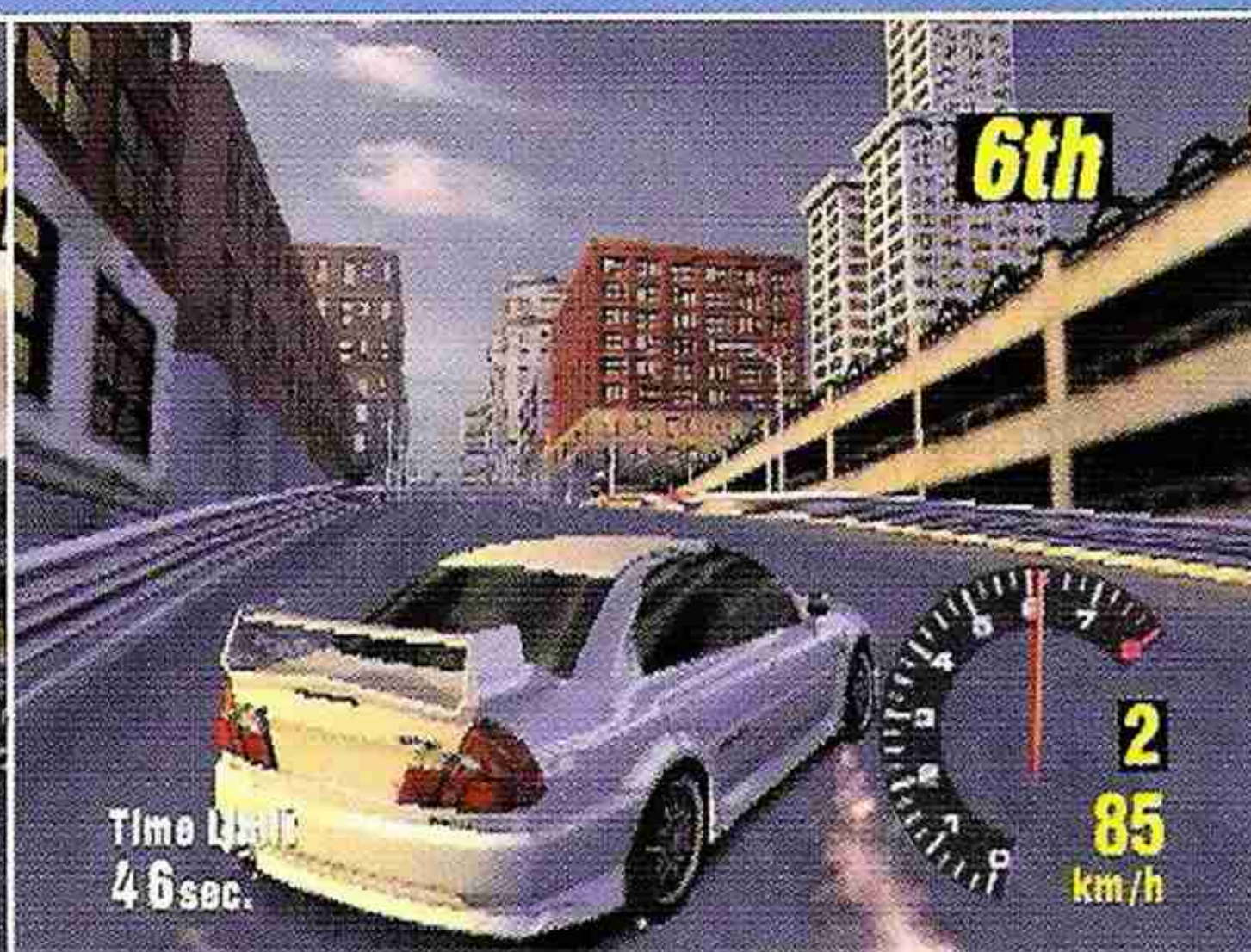
AHOJ VY TAM

Bungie Software, výrobce pécčkového klonu Quake jménem Halo, se chystá pro Rockstar udělat animovanou 3D městskou adventuru Oni i pro PlayStation2. Oni silně vychází z bojových umění a střileček. Údajně to bude hra zatraceně rychlá, která by měla akčně-adventurní žánr posunout do úplně nových dimenzí (viz obrázek). V USA by Rockstar měl titul uvést na trh v září.



VÁLEČNÉ HRY

Hidden & Dangerous 2 od brněnského týmu Illusion Softworks, jehož původní verze byla obrovským hitem na PC, se teď objeví i na PS2 a zaujme tak prvenství v českém vývoji her pro konzoly. Hra nechá hráče nahlédnout do situace na Němci okupovaném území během druhé světové války. Už teď se můžete těšit na spoustu vysoce atmosférických bojových manévřů, které pro vás připravuje stále aktivnější vydavatel Rockstar.

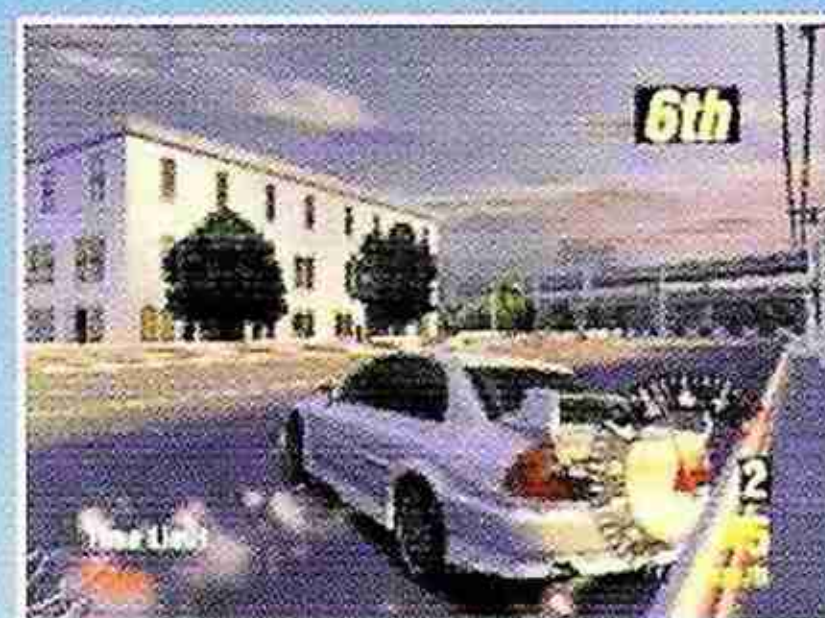


verze se nám podaří kvalitu toho, co zde vidíte, zlepšit tak pětikrát. Tohle je vlastně jen vylepšená verze Gran Turismo 2, do níž jsem přidal některé zvláštní efekty a mapy v reálném čase. Máme v plánu ještě spoustu detailů, které chci do hry zabudovat, ale jak říkám, toto je jenom vylepšená verze - mým cílem je vytvořit něco mnohem realističtějšího. Nemůžu zabíhat do detailů, ale určitě to na vás udělá dojem. Rovněž budeme moci využít pro grafiku pro-

Počet polygonů se pochopitelně zvýší, nicméně teď mi hlavně jde o to, jak ve hře využiji světla.

Hodně se mluvilo o analogových tlačítkách Dual Shock2? Bude je GT2000 používat?

Gran Turismo 2000 už teď používá analogové zrychlení - jenže stále je co doladovat. V GT2 jsou brzdy většinou neblokované, nicméně hráči budou mít možnost ovlivňovat jejich sílu tlakem.



Minule, když jsme spolu mluvili, jste nadšeně mluvili o tahačích a amerických silných autech, a to v tom smyslu, že by se měly ve hře objevit.

Ano, už v minulé hře jsem byl žádán, abych tam ta americká silná auta dal, jenže mi na to jaksi nezbyl čas. Tentokrát bych tak chtěl těmto prosbám vyhovět, ovšem zdaleka to není naše priorita.

Jsou nějaká auta, která byste ve hře chtěl mít, ale která v GT2 bohužel chybí?

Těch je hodně, hlavně samozřejmě Lamborghini a Ferrari. Ty bych tam chtěl mít určitě a hlavním důvodem, proč tu chybějí, je to, že výrobci už uzavřeli exkluzivní kontrakty s jinými softwarovými firmami.

Odkud se vzalo zpoždění tohoto titulu, který by byl ideálním doplňkem konzoly při jejím vstupu na trh?

Jednou z hlavních příčin bylo to, že jsem až do konce loňského roku

Dočkáme se GT2000 i v arkádách? Kazunori myslí na budoucnost a říká, že mezi PS2 a arkádovými mašinami půjde vyměňovat skóre.

pracoval na GT2. A to pochopitelně znamenalo zdržení pro GT2000. Pochopitelně i já bych byl rád, kdyby hra vyšla co nejdříve, jenže na druhé straně mi jde i o určitou úroveň kvality, kterou nejsem ochoten obětovat ničemu. Teď doufáme, že by se hra na trhu mohla objevit někdy během tohoto léta.

Povídá se, že GT2000 se úplně nejdříve objeví v automatových hernách a teprve pak vyjde na PS2. Je na tom něco pravdy?

Pravděpodobně se nestane, že by se arkádová verze objevila jako první, neboť schopnosti PS2 výrazně převyšují všechny arkádové herní mašiny. Nicméně stále existuje možnost, že se GT2000 v arkádách objeví, přičemž technologii umožňující konverzi by vyvinuly společnosti jako Namco, ale i tak ještě zdaleka nic není jisté. Jsou to jen takové otevřené možnosti, byť já osobně doufám, že to vyjde...

Co si myslíte o jiných závodních hrách pro PS2?

(Smích) Když jsem udělal Gran Turismo pro PlayStation, byly na trhu už i jiné závodní hry, a to pro PlayStation i platformy jako například Sega. Turismo však do žánru

dokázalo vnést něco úplně nového. No a dnes se nás každý snaží napodobit, z čehož mám obrovskou radost a jsem na to velmi hrdý...

Asi je třeba si promluvit o GT3...

GT2000 není Gran Turismo 3. Na této hře bych teprve chtěl začít pracovat, i když odhaduji, že to bude záležitost tak dvou tří let.

Mohla by to být síťová hra?

Ano, přesně to máme v plánu.

A co plánuje Polyphony po GT2000?

Zatím stále pracujeme na GT2000. Na podzim bychom chtěli začít na úplně novém projektu, ačkoli zatím není rozhodnuto, zda to bude RPG, adventura nebo nová závodní hra.

Další závodní hra?!

No, víte, v Polyphony nám už po tomhle okruhu jezdí jeden F1 monopost...

Chystáte se předělat nějaké své staré hry, napsané ještě pro PS1?

Právě pracujeme na konverzi Motor Toon a Omega Boost pro PS2. Ty budou ovšem použity pouze jako bonusové hry (v GT2000). Nemyslím, že by si je samotné někdo koupil... ■

„Doufám, že do konečné verze se nám podaří kvalitu toho, co zde vidíte, zlepšit tak pětikrát.“

cesor. A až bude vylepšená grafika vozů, chtěl bych zapracovat i na jejich chování.

Teď se vlastně díváte na dva miliony polygonů (v daném okamžiku na obrazovce). A protože trať dosud nebyla optimalizována, nejsou všechny polygony dostatečně efektivně využity. Engine, o kterém jsme mluvili před chvílí, dokáže zvládnout za sekundu 10 milionů polygonů - záleží na tom, kolik je zde efektů.

Uvažovali jste již o režimu pro více hráčů?

Myslím, že právě PlayStation2 takový opravdový režim pro více hráčů dokonale umožňuje, a tak uvažuji o tom, že bych do hry takový režim pro čtyři hráče zařadil. V Gran Turismo 2 mne režim pro více hráčů donutil k určitým kompromisům ve hře jako takové. Ale ještě není nic jisté, vše se plánuje, takže tam možná budou i jiné módy...



NEREÁLNĚ REÁLNÉ

Na konferenci softwarových výrobců byla k vidění i plně funkční verze *Unreal Tournament*, která bez problémů chodila na PS2. Viděli jsme jednu z původních úrovní v režimu Deathmatch, jež sice běhala hodně pomalu, ovšem vypadala velmi dobře a měla vše, co má *Unreal* mít - raketomet, spoustu frenetického pobíhání, režim rozdělené obrazovky. Více se dozvíte po květnovém E3, kde bychom se měli na *Unreal* podívat znovu.



JE NA ŽIVU!

Dead Or Alive 2 stále čeká na uvedení na trh, byť by to mělo být co nejdříve. Vypadá naprosto fantasticky a vyjde jako „Premium DVD box set“ - stále není rozhodnuto, zda tuto verzi vydá Acclaim i v Evropě (právě zde vydává zjevně horší verzi pro Dreamcast). Naším soukromým tipem je to, že Sony DOA2 vydá znovu, stejně jako tomu bylo v případě první - bohužel trochu přehlížené - verze před dvěma lety.

NOVÉ PERIFERIE

POŘÁD JE CO PŘIDÁVAT

JOYPADY, KLÁVESNICE, PAMĚTOVÉ KARTY I MOBILNÍ TELEFONY PRO PS2.

Zatímco celé Japonsko pohltilo šílenství jménem *Tekken Tag*, nám v Evropě, kteří na hru stále čekáme, Sony poslala jiné dobré zprávy. Ohlásila totiž řadu úplně nových periférií pro PS2, možnost připojení mobilního telefonu, infračervené ovladače a také se zmínila o DVD přehrávači. Tady vám nabízáme, co jsme se dozvěděli...

DUAL SHOCK2

Zatímco nový Dual Shock2 pro PlayStation2 je obrovským vylepšením oproti starému joypadu (je lehčí, elegantnější, má delší kabel a analogové páčky jsou mnohem citlivější), už teď se můžete těšit na infračervenou verzi, která by se na trhu měla objevit někdy v příštím roce, a doplnit tak nedávno ohlášené dálkové ovládání pro DVD přehrávač.

„Ano, už se na nich pracuje,“ prozradil nám výkonný ředitel SCE Ray Maguire v březnu. „Jejich příchod na trh bude načasován tak, aby mezi nimi nevznikla moc velká časová prodleva.“

USB PERIFERIE

Na březnové Game Developers Conference bylo (Philem Harrisonem z R&D a viceprezidentem SCEA pro vztahy s třetími stranami) potvrzeno, že by se v roce 2001 měla objevit i plně funkční klávesnice, digitální kamera (určená k tomu, abyste do her mohli vkládat vlastní fotky) a také pevný disk (s minimální kapacitou 30 GB).



KABELOVÁ TELEVIZE

SCE ohlásila kontrakt s Toyotou a Tokyo Electric Express Railway, jehož cílem je v Japonsku vybudovat televizní společnost fungující v součinnosti s PS2. Měla by vytvořit vysoce rychlou internetovou službu, přes kterou by si majitelé PS2 mohli stahovat filmy, hudbu, hry i informace o svých konzolách. Tyto tři společnosti do vývoje investovaly na 150 milionů jenů a plánují službu odstartovat počátkem příštího roku. Dalším krokem bude asi evropská verze, nezbytně doprovázená kabelovým modemem.

MOBILNÍ TELEFONY

Prezident SCE Ken Kutaragi slíbil majitelům PS2, že „budou z konzole mít přístup na internet přes mobilní telefony.“ A to bez použití modemu, protože USB port na PS2 podle Kutaragiho znamená, že „služba může začít fungovat okamžitě, jakmile se na trh dostane speciální software a kabel k připojení mobilního telefonu k PS2.“ I když je to pochopitelně pouze provizorium, umožní to uživatelům PS2 objednávat si zboží přes internet nebo hrát síťové hry.

MEMORY STICK PRO DATOVÝ PŘENOS

Memory Stick od Sony je tenká tyčinka pro ukládání a snadný přenos digitálních dat (něco jako super rychlá disketa nebo obrovská paměťová karta) - obrázků, filmových souborů atd. Zatímco paměťová karta PS2 má maximální kapacitu 8MB, Memory Stick se dodává hned ve čtyřech velikostech (4MB, 8MB, 16MB a 32MB), přičemž se ještě plánuje verze 128MB. Sice se na ni stále nevejde úplně celá hra, ale přinejmenším jednotlivé mise, videoklipy, audio soubory či jiné věci

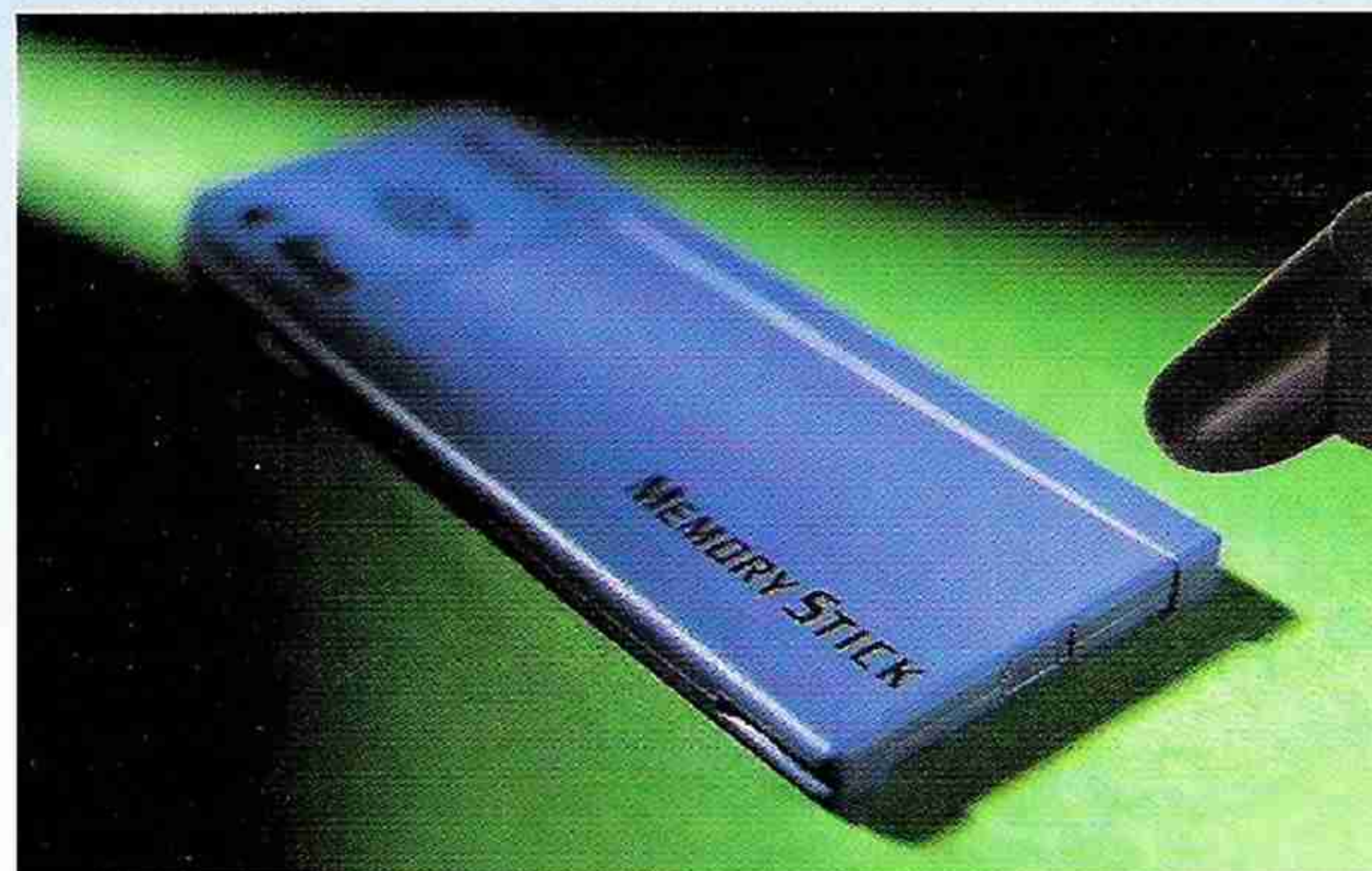
lze stáhnout celkem pohodlně a pak je přenést na jinou konzolu. Jinak je to rovněž vynikající médium pro přenos digitálního obrazu z videokamery - soubor pak jednoduše nahrajete do PS2 a vytvoříte si vlastní postavu v *Tekken*u, vlastní fotbalový tým ve *FIFA* atd. I zde nám plány na připojení Memory Stick k PS2 potvrdil Ray Maguire: „Slot pro Memory Stick bude periferie, jež se bude zapojovat do PCM slotu.“ Na trhu by se zařízení mělo objevit během roku 2001.

A DVD...

V minulém čísle našeho časopisu jsme přinesli zprávu, že přehrávání DVD na PlayStation Festivalu 2000 bylo v případě warnerovské *Matrix* pomalé a mělo špatný obraz. Teď musíme s potěšením konstatovat, že při dalším testování se nic podobného neopakovalo a výsledky s japonskými DVD byly mnohem lepší.

I když testovaný film sám o sobě za moc nestál (*Dante's Peak*), obraz byl naprosto fantastický, běhal skvěle plynule, byl dostatečně jasný a vůbec nevykazoval známky nějakého zpomalování.

Takže všechno vypadá tak fantasticky, jak jen je to možné. Teď je třeba akorát přeložit ten manuál... ■





ZAMĚŘENO NA FOTBAL

A teď máme na mysli ten americký, tedy skutečný fotbal. Pokud sledujete novinky na internetu, možná jste zaregistrovali, že EA vypustila screenshoty ze svých nových sportovních her pro PS2 - jmenovitě *FIFA 2001*, *Madden 2001* (na obrázku) a taky jedné WCW hry. Realismus ve stylu motion-capture bude pravděpodobně ještě vyšší a už teď se šušká, že nová *FIFA* bude naprosto famózní pecka.



TROCHU OPIC

Mnohým jistě udělal radost tým Silicon Dreams, který ohlásil svůj projekt *War Monkeys*, strategickou sci-fi válečnou hru odehrávající se v roce 2161 na planetě jménem Primus IV. Hlavní myšlenkou je tu ovládat a pohybovat s armádami ve stylu C&C v rozsáhlé, plně trojrozměrné futuristické válce. Soundtrack obstaral Fatboy Slim a komentář Charlton Heston známý z *Ben Huru*. V obchodech by se hra měla objevit koncem tohoto roku.

NOVÁ ODDWORLD HRA

MUNČÍČÁK SE BLÍŽÍ NA PS2

MUNCH'S ODDYSEE: PRVNÍ Z PĚTI TITULŮ PLÁNOVANÝCH PRO PS2.

Lorne Lanning, prezident Oddworldu, právě odhalil nové detaily o připravovaném *Oddworld: Munch's Oddysee*, prvním dílu dnes už naplánované oddworldské pentalogie pro PS2. Nyní se tedy můžeme těšit nejenom na samotnou *Munch's Oddysee*, která by se měla objevit v průběhu roku 2001, ale taky na *Hand Of Odd* (*Oddworld* hru s nádechem strategie) a čerstvě ohlášenou *Oddworld: Squeek's Oddysee*. Ale ještě

před tím Lanning hovořil o *Munchovi*.

„Můžu vám prozradit, že *Munch* je gabbít a gabbít jsou obojživelní tvorové,“ svěřil se nám Lanning. „Má jenom jednu nohu, takže když se pohybuje po souši, musí hopsat. Ale stačí, aby se dostal do vody, a plave jak ryba. Jazyk má jako žába a čelisti jak krokodýl. Do hlavy mu byl dvěma vědci implementován port pro přístup k nejrůznější technologii a dálkové ovládaným robotům. Stejně jako *Abe* manipuloval s lidskými bytostmi,

Munch manipuluje s mechanickými zařízeními, přičemž i jeho cílem je zachraňovat nejrůznější živočichy z pastí - poté, co je osvobodí, je odvádí na bezpečné místo, kde je náležitě vykrmí, aby je pak mohl používat k dalším svým cílům.“

A podobně jako se utváří nový *Abeho* partner, utváří se i hra samotná. Ti *Mudokenové* možná vypadají hezky, ale jejich životy takové rozhodně nejsou...

„*Munch* je postava, která by bez důmyslného mozečku nemohla přežít. Problémy, které jej čekají, totiž nelze vyřešit silou - je třeba k tomu použít hbitost a vtip.“

Záběry z rozpracované verze nám pak odhalily dosud asi nejlépe vypadající hru pro PlayStation2, přičemž o tomto potenciálním průlomovém titulu vám přineseme více informací v příštím čísle. Ještě dál do budoucnosti Lanning nahlédl v případě třetího dílu odd-

worldské pentalogie, byť dle vlastních slov ještě není zcela přesvědčen, zda tento titul PS2 vůbec zvládne...

„Je klidně možné, že PlayStation2 bude na *Squeek* příliš pomalá,“ potvrzuje Lanning. „*Oddworld*ská pentalogie je totiž navržena tak, aby stále nabírala nové populační vlny postav. V nejhorším si ale u posledních dílů pentalogie počkáme na další generaci PlayStation. Ostatně *Oddworld* je desetkrát větší než celá zeměkoule a zatím jsme prozkoumali pouze jednu jeho malou zemi.“



Nový Abeho kámoš Munch se právě belhá na PlayStation2.

EVROPSKÉ HRY



BEST OF THE WEST

WIPEOUT A F1 2000 PŘED VYDÁNÍM

Sony potvrdila první várku her připravených pro evropské vydání. Prozatím nemáme k dispozici příliš detailních informací, nicméně podařilo se nám něco málo zjistit o PS2 verzi *Wipeout*, *F1* a ještě několika dalších titulech.

Wipeout, který by na podzim mohl doprovodit uvedení PS2 na evropský trh, byl kompletně přepracovaný. Provizorně byl nazván *Wipeout Fusion* a s novým názvem se futuristická závodní hra vrací ke svým nejvládnějším kořenům. Připravte se tak na hru, jež bude až neuvěřitelně obtížná a temně industrialní. Když už jsme u designu, říká se, že Designers Republic dostali padáka a místo nich teď na vzhledu hry pracují weboví designéři Good Technology. Co se týče soundtracku, neočekávejte žádný bigbít, jak tomu bylo dříve, protože můžeme odpovědně prohlásit, že pod novým soundtrackem bude podepsán detroitský techno geníus Richie 'Plastikman' Hawtin.

Na startu je ale taky *F1 2000*. Zatímco verze pro PS1 bude mít na starosti Studio 33, verze pro PlayStation 2 má připravit anglická divize Sony v Liverpoolu. A práci měla i ostatní studia Sony v Anglii - to cambridgeské právě dělá na něčem, co by dle našeho mínění mohlo být pohádkovou adventurou. Rané demo pro PS2 totiž ukázalo nádherně animované děvčátko pobíhající po zasněženém lese, aby se vzápětí proměnilo ve vlka. Jo, ve vlka. Pracovní název je *Fable*, že by snad *Červená Karkulka* pro dospělé?

Studio Sony v Soho (*This Is Football*) je též v plné práci, a to na titulu provizorně nazvaném *The Getaway* - filmově založená adventura odehrávající se v podsvětí Londýna s dějem trvajícím pouhých 48 hodin. Více se o těchto hrách dozvíte v příštím čísle. ■

NOVÝ VÝVOJÁŘ U SONY

NO ŘEKNĚTE, CHCETE EVOLUTION?

BÝVALÍ CHLÁPCI Z DID A PSYGNOSIS SE SPOJILI A CHYSTAJÍ RALLYE.

Evolution Studios, britská vývojářská firma založená zakladatelem DID Martinem Kenwrightem a zakladatelem Psygnosis Ianem Hetheringtonem, právě oznámila, že s SCEE uzavřela celosvětový vydavatelský kontrakt na svůj první titul pro PlayStation2, jímž je

rallye simulátor.

Hra využívá 3D engine speciálně navržený pro PS2 a údajně by se měla hlavně zaměřit na co největší míru fyzického realismu. PSM mělo to štěstí zhlédnout ranou verzi této hry a musíme přiznat, že vypadá naprosto fantasticky. „Jsme hrozně rádi, že na tomhle titulu můžeme s SCEE pracovat,“

přiznává výkonný ředitel Evolution Martin Kenwright. „Od založení Evolution se snažíme vytvořit tým talentovaných vývojářů, a to nejenom z oblasti herního průmyslu,

Rallye snů:
Martin Kenwright a
Chris Deering.

ale rovněž kultury pro mládež, filmu, zvláštních efektů, reklamy a marke-



tingu. Věříme, že se nám tento kapitál podaří náležitě zúročit už v případě tohoto prvního titulu a že nastolíme nový standard.“

Více informací o této dosud nepojmenované hře od Evolution vám přineseme po květnovém veletrhu E3. Vydání hry se plánuje na rok 2001. ■


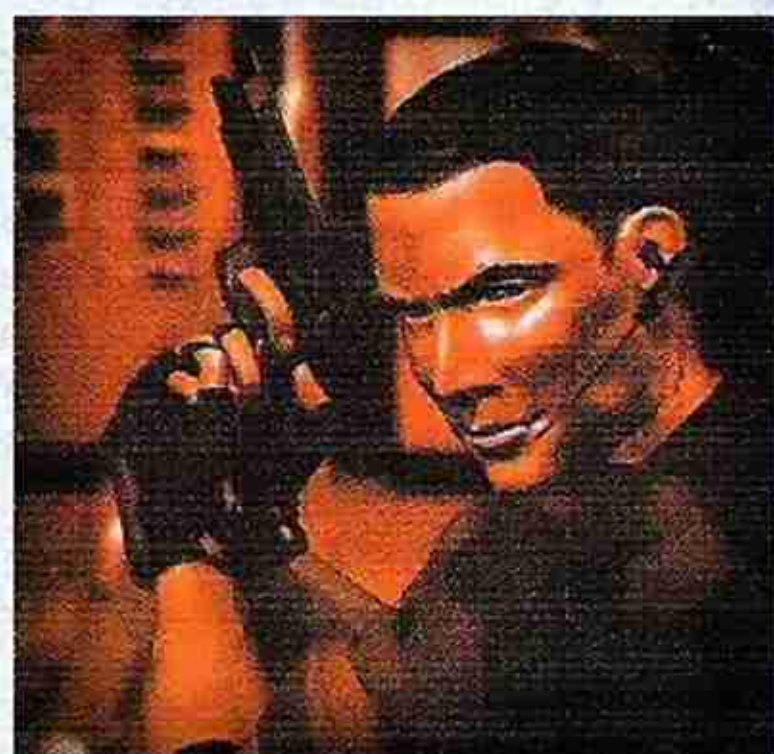
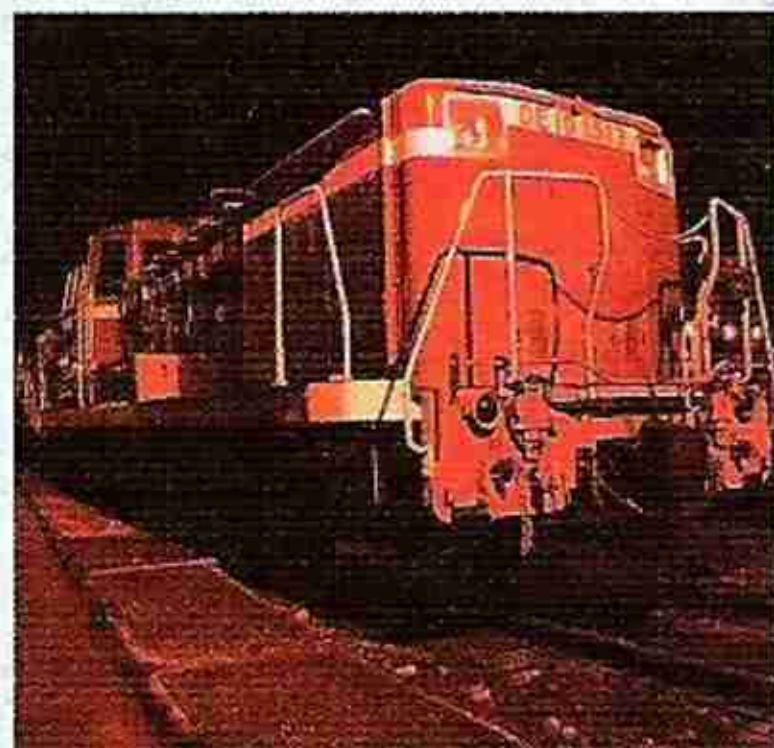
JMÉNO:

CHASE THE EXPRESS

POZNAMKA:

COSI JAKO METAL GEAR SOLID, ALE VE VLAKU A S TROŠKOU RESIDENT EVIL? ACH DRAHÁ MÁTI, TO BERU.

SPECIFIKACE

STYL:	3D akční adventure
VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Sugar & Rockets
DATUM VYDÁNÍ:	Září
DESIGN JAPONSKÉ KRABICE:	
DESIGN POSTAVY:	 
HOTOVO:	Překládá se



Jak říkají největší filosofové světa, „Zkuste tohle!“ Ti teroristé ale mají slušný arzenál.

A TEĎ JE TO MALINKO OBTÍŽNĚJŠÍ

Je to potvrzeno - evropští hráči jsou v adventurových hrách lepší než Japonci. A stejně jako byl pro vydání v Británii zobtížněn poslední *Resident Evil*, pracuje se také před uvedením do Evropy na zvýšení obtížnosti *Chase The Express*.

„Stále ještě pracujeme na překladu,“ vysvětluje Koji-san. „Pozměníme také základní konfigurace a ano, pravděpodobně

hru malinko ztížíme. Myslím, že mezi Evropou a Japonskem je v oblasti akčních her rozdílná míra dovedností. Podle mých informací se polovina lidí dokáže dostat na konec *Resident Evil* velmi snadno a druhá polovina vůbec. Mezi lidmi, kteří jsou opravdu dobří a zbytek je velká mezera. Hrál jsem evropské akční hry a byly dost obtížné - myslím, že právě to lidi v Evropě přitahuje.“



Takže to shrneme. Akihabaro, přijď a vyzkoušej nás, pokud si myslíš, že jsi dost těžká!



Vítejte ve světě poručíka Amerických vzdušných sil, Jacka Mortona. Drsný, tvrdý a možná se i malinko bojí.

No víte, žijeme ve světě sérií a pokračování. Rallye simulátory, erpégéčka, sportovní tituly, hry s hororovým příběhem. Pravda, současná záliba ve druhých dílech dala vzniknout některým skvělým hrám, ale cožpak netoužíte po nových hrdinech, novém prostředí, příběhu a vůbec hrách, které za názvem nemají žádné číslo?

Pak vítejte v *Chase The Express*. Vytvořil ji tým japonské pobočky Sony Sugar & Rockets a jde o akční adventuru, která se točí kolem NATO, francouzských velvyslanců, terorismu, unášení rychlíků, měst východní Evropy. Hm, dejme slovo producentu hry Kojimu Tadaovi, aby nám to vysvětlil.

„*Chase The Express* se odehrává v Evropě a hlavní postavou je poručík US Air Force Jack Morton, který pracuje pro NATO,“ objasňuje Koji-san v rozhovoru s PSM v budově Sony Sumitomo Nakano-Sakaue v Tokiu. „Francouzský velvyslanec jede ve vlaku, který přepadnou teroristé. Morton ho musí zachránit.“

Že by tedy *Metal Gear* v 7:53 do Olomouce? Něco na ten způsob, ale nejdřív se seznámíme s pozadím. Oním zmiňovaným vlakem je Blue Harvest - rychlostní expres vyvinutý NATO, jenž byl vytvořen za účelem převozu utečenců do bezpečí, ale na své první cestě má dovést francouzského velvyslance s rodinou ze St Peterburgu do Paříže. Všechno, ozbrojení strážci, tajní agenti a dokonce doprovodná helikoptéra, vypadá světově, dokud se nedostanou na hranice Ukrajiny. Zaútočí teroristé, zajmou velvyslance i s rodinou a zabaví jednu maličkost, o níž jsme se zapomněli zmínit - zásobíčku několika bomb s jadernými hlavicemi.

„*Chase The Express* je v podstatě dobrodružná hra,“ pokračuje Koji-san. „Je tu několik hlavolamů, ale z největší části je to adventura. Zabijíte nepřátele, ale rozhodující je to, kolik lidí dokážete zachránit. Podle toho se zápletky rozvíjí v několika

„Na CHASE THE EXPRESS měla vliv DIE HARD a jeden film se Stevenem



Mezi úrovněmi
žádné přestávky nenajdete a *Chase The Express* sleduje našeho Jacka naprosto plynule ve stylu *Mafiánů*.



různých příbězích. Vlak má 16 vagónů. Vy začínáte v desátém, ale musíte se dostat zpět do prvního, kde je umístěna bomba. Také odhalíte ostatní vlaky a objevíte nepřátelskou pevnost. Je tu spousta příběhů, takže můžete hrát hru znova a znova.“

Při sedmi možných koncích to je určitě pravda - opravdu můžete. Blue Harvest postupně projíždí 30 městy v 12 evropských zemích a vy se jimi musíte prostřílet, proskákat a proplížit. Rozhodně nechybí hlavolamy a najdete tu spousty miniher pro vaše rozptýlení.

„V jedné z těchto her musíte například střílet helikoptéry, které létají nad vlakem,“ prozrazuje Koji-san. „V jiné přeskakujete z jednoho vlaku na druhý. A také když najdete bombu, musíte ji s pomocí informací, které jste během hry nasbírali, deaktivovat. Doufáme, že vás tato hratelnost zaujme, ale doufáme také, že se vám hra bude líbit i jako akční film.“

A to je přesně ono. Jak Koji-san uznává, *Chase The Express* připomíná „*Die Hard* a jeden film se Stevenem Seagalem, na jehož název si nemohu vzpomenout.“ (Přepadení 2: Temné území - pozn. red.) Nevelký počet různých prostředí umocňuje pocit klaustrofobie a i když to není *Resi*, PSM se nediví, že se v Japonsku vyšplhala na vrcholky žebříčků.

„Nahoře na vlaku je všechno z polygonů,“ vyzrazuje Koji-san. „Nicméně pro vnitřek jsme použili novou techniku, kde je pozadí kresleno pomocí CG ilustrace - formované do kruhu, takže se můžete pohybovat sem tam a získáte pocit 3D prostoru. Nejsou to polygony, přestože to tak vypadá. Kamera se volně pohybuje, takže je všechno pěkně hladké.“

Když se přidá výstižný soundtrack, je napětí téměř hmatatelné. Koji-san může být právem pyšný. A PSM bude v září vyvolávat „vstupenky, prosím“.

Mike Goldsmith



Ten záhadný muž nalevo je výkonný producent *Chase The Express*, Yasuyuki Hasebe. Ten druhý je samozřejmě Koji Tada.

Trpíte klaustrofobií? Nemějte strach, v různých minihrách budete muset na střechu vlaku. Připravte se na skok.

PROFIL

LOGO:



JMÉNO:

Koji Tada

ZAMĚSTNÁNÍ:

Producent

HISTORIE:

Koji-san pracuje v Sugar & Rockets, kteří pracovali na Kurushi a Pet In TV.

VLIVY:

Jak už jsme řekli, vlivy na *Chase The Express* jsou převážně filmové - zvláště se jedná o jisté skvěle dobrodružné filmy s pány Willisem a Seagalem.

JINÉ INFORMACE

WEB:

www.playstation-europe.com

Seagalem, na jehož název si nemůžu vzpomenout.“

JMÉNO: DESTRUCTION DERBY RAW

POZNAMKA:

SONY ZNOVU OŽIVUJÍ SVOU DEMOLIČNÍ ČETU A JSOU PŘIPRAVENI SKLÍZET ÚSPĚCHY.

PRODUCT SPECIFICATION

STYL:	Shunt 'em up
VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Studio 33
DATUM VYDÁNÍ:	červenec

HISTORIE SÉRIE:

DESTRUCTION DERBY:



DESTRUCTION DERBY 2:



HOTOVO: 90%

CITAT: „Rozhodli jsme se počkat, dokud nebudeme schopni přijít s výraznějším



Okruhy. Bude tu celkem 31 tratí včetně poněkud netradičních kanálů, začních tunelů a mnohaposchodových parkovišť.

BOMB RAIDER

Naděje na nový rozměr životnosti živí zařazení nových herních režimů, jako je Pass The Bomb a Assault. Nick Koufou prohlašuje: „Nápad spočívá v tom, že musíte bombu vézt co nejdéle a pak ji těsně před tím, než exploduje, nárazem poslat na jiné auto. Podle toho, jak dlouho si bombu ponecháte, se vám pak počítají body. Hráči také mohou měnit počet bomb, jejich



životnost a míru ničivosti. V Assault zase musíte chránit partnerské auto a pomoci mu dokončit závod. Proti vám stojí další páry se stejným

cílem.“ Takže jedno auto blokuje a druhé si razí cestu - ideální nápad pro multihráčský chaos a vzájemné výměny názorů.



Replay. Doufejme, že funkce opakování bude přinejmenším stejně kvalitní jako v předchozích dílech. Těšte se na spousty skvělých záběrů.

Než se objevil *Driver*, *Carmageddon* a *Colin McRae Rally*, užívali jsme si *Destruction Derby*! Když jste v prvních měsících existence PlayStation zatoužili po násilí a řvoucích motorech, obrátili jste se právě k ní. Připoutáte se do silného auta. Nevinně vjedete na ovál plný úpících vidláků. Pak zmáčknete X, před obličejem se vám vytvoří štít a vy se řítíte do nejhoršího karambolu od doby, kdy se tanker plný barelů srazil s největší ropnou stanicí zahalenou v mlze.

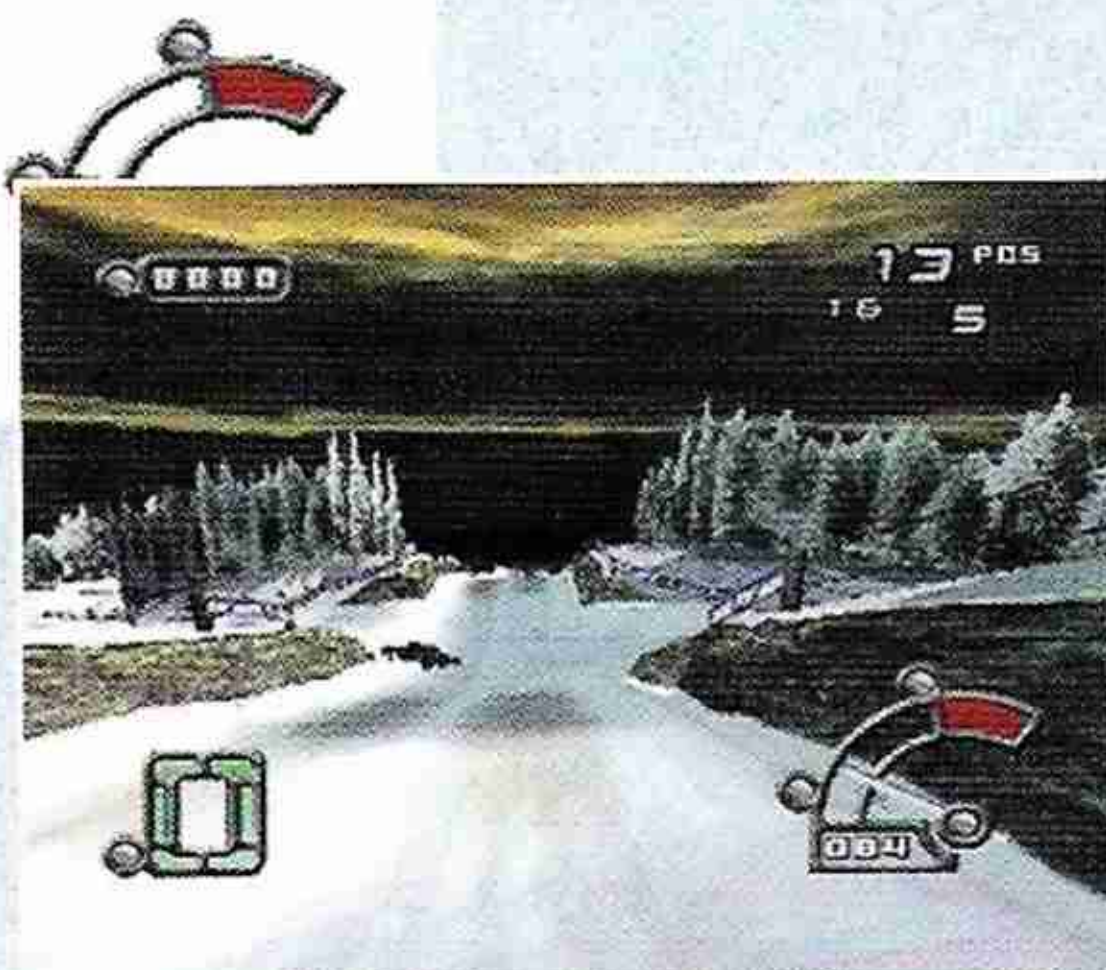
Úkol je jasný. Musíte přežít. Zapomeňte na kostkované cílové vlaječky, body získáváte ničím ostatních aut a vítězí vůz, který na silnici zůstane jako poslední. Byla to legrace, ale před téměř čtyřmi lety. *Destruction Derby 2* si v anglickém PSM vysloužilo hodnocení 9/10 a původní vývojáři Reflections se vytasil s dalším produktem nazvaným *Driver*.

Prostě a jednoduše, kdosi je přesvědčen, že se nemůžeme nabažít bezduchého motoristického násilí - a má pravdu. Studio 33, v jehož pozadí stojí Sony, si vzali na paškál tento vzor, sehnali si licenci a připravují návrat *Destruction Derby* s doplňujícím slůvkem *Raw* (surový) v názvu. A proč ne? Nick Koufou ze Studio 33 vysvětluje: „S vydáváním her *Destruction Derby* bychom mohli pokračovat každý rok a vždy bychom dokázali přidat nějaké malé změny. Tohle ale není fotbalový simulátor, kde vám k vytvoření dalšího dílu stačí změněné sestavy. Proto jsme se rozhodli počkat, dokud nebudeme schopni přijít s výraznějším skokem kupředu.“

A v čem ten výraznější skok kupředu v *Destruction Derby Raw* spočívá? Nick vypočítává: „Asi největší vychytávkou je nový režim pro čtyři hráče. Dosud to bylo nemožné, ale dneska



Stopy pneumatik.
Tratě teď obsahují různé úrovně, víceúrovňové skoky, osmiproudé křižovatky a křižovatkové skoky.



už jsou naši programátoři schopni vyždímat PlayStation do poslední kapičky." *DDR* se s rozdělenou obrazovkou režimu pro čtyři může stát jak trhákem, tak propadákem. Hratelnost pro jednoho byla v minulosti od chvíle, kdy se okoukaly srážky, vždycky tak trochu nuda. Ale když se o své drsné kousky můžete podělit s několika dobrými kumpány, je to hned o něčem jiném.

Studio 33 ale nehodlají *DDR* omezit pouze na hru pro větší společnost. Najdete tu možnost výběru ze spousty pseudorealistických bouřáků a po dokončení úrovně můžete z výhry dokoupit další užitečné díly. Chcete, aby se škoda výrazněji projevovala i bez velkého rozjezdu? Pak si ušetřete na upgrade Extra Grip.

Tým si také nemůže vynachválit svůj nový grafický engine, který, jak se dušují, dokáže vykouzlit působivé smyky, přemety a válcování. Auta mohou narážet do zářezů z pneumatik, baretů, kuželů a všech dalších věcí, které se povalují kolem a na nárazy pochopitelně reagují. A konečně budete moct sledovat, jak se vám pomalu rozpadá motor, gumy se ničí, spotřebovává se olej, interiér zamoří kouř a budíky jeden po druhém odpadávají. Nick varuje: „Nakonec vám z auta zbyde jen troska, vypadají všechny měřiče a zůstanou po nich jen prázdné díry.“ Připravte se na extázi v jezeře Adrenalin. ■

Mark Donald

PROFIL	
LOGO:	
JMÉNO:	Nick Kouřou
ZAMĚSTNANÍ:	Šéf týmu
HISTORIE:	Předchozí tituly Studio 33, k nimž patří <i>Newman Haas Racing</i> a <i>Formula 1 '99</i> .
VLIVY:	<i>DDR</i> je ovlivněna hrami jako <i>GT</i> , <i>Ridge Racer 4</i> , <i>Driver</i> a <i>Tony Hawk's Skateboarding</i> .
JINÉ INFORMACE	
WEB:	www.studio33.co.uk

skokem kupředu.“

Svět her **Presto CS** 5x v Praze COMPUTER

Pouze u nás: stále více her s českým manuálem.

PlayStation™

měsíc supercen

ceník platí od 18. do 31. dubna 2000 - výběr z 514 titulů:

A Bug's Life.....875,-	Forsaken.....498,-	Rollcage.....698,-
Ace Combat 2.....998,-	Gex: Deep C. Gecko.....599,-	Silent Hill.....1.198,-
Ace Combat 3.....1.198,-	Gran Turismo.....598,-	Skull Monkeys.....599,-
Air Combat.....398,-	Gran Turismo 2.....1.398,-	Soul Reaver.....1.098,-
Alien Trilogy.....550,-	Int. Track & Field 2.....1.398,-	Space Hulk.....298,-
Ape Escape.....998,-	ISS Pro Evolution.....1.398,-	Spec Ops.....1.098,-
Carmageddon.....698,-	Jupiter Strike.....248,-	Spyro 2.....998,-
Carnage Heart.....248,-	Knockout Kings 99.....550,-	Starblade.....248,-
Civilization 2.....1.098,-	Krazy Ivan.....298,-	Tai Fu.....599,-
Colin McRae Rallye.....798,-	Kurushi Final.....875,-	Tekken 2.....398,-
Colony Wars 2.....798,-	MDK.....498,-	Tekken 3.....698,-
Crash Bandicoot 3.....788,-	Metal Gear - mise.....798,-	Tenchu.....798,-
Criticom.....248,-	Metal Gear Solid.....798,-	Theme Park.....599,-
Cyberia.....248,-	Mission Impossible.....998,-	Theme Park World.....1.670,-
Dead or Alive.....798,-	Music.....398,-	Theme Hospital.....798,-
Descent.....248,-	Need for Speed 4.....998,-	Titan Wars.....248,-
Destruction Derby 2.....598,-	NHL 98.....498,-	Tomb Raider 1.....698,-
Diablo.....798,-	Oddworld Odyssey.....698,-	Tomb Raider 2.....798,-
Dino Crisis.....1.098,-	Overblood.....298,-	Tomb Raider 3.....798,-
Driver.....1.098,-	Power Boat.....498,-	Tomb Raider 4.....1.098,-
Duke Nukem 2.....798,-	Premiere Manager 98.....398,-	Tunnel B1.....240,-
Duke Nukem 3D.....698,-	Premiere Manager 99.....698,-	V-Rallye 2.....1.098,-
Fear Effect.....1.398,-	Quake 2.....1.098,-	View Point.....248,-
Fighting Force 2.....1.198,-	Rainbow Six.....1.098,-	Warhawk.....248,-
FIFA 97.....298,-	Red Alert.....798,-	Wipeout 2097.....398,-
FIFA 99.....798,-	Resident Evil 2.....798,-	World Cup 98.....498,-
FIFA 2000.....1.198,-	Resident Evil 3.....1.398,-	Wu-Tang.....1.098,-
Formula 1 96.....398,-	Ridge Racer Rev.....298,-	X-Com.....298,-
Formula 1 97.....498,-	Ridge Racer 4.....698,-	Zero Divide.....240,-

Zasíláme také na dobírku

Poštovné při objednávce nad 600 Kč neúčtujeme!

02 / 24 23 25 95
02 / 231 35 57

Kompletní ceník Vám na požádání zašleme zdarma.
Na veškeré zboží poskytujeme záruku.

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER

Hry na Playstation a PC CD-ROM:

- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 (Camelot)
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1, 110 00 (přístup též z Václavského nám. pasáží Jalta)

Hry pouze na Playstation:

- Truhlářská 18, Praha 1, 110 00
 - Národní obrany 31, Praha 6, 160 00 (200 m od metra Dejvická)
- Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00**

JMÉNO: **TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS**

POZNAMKA:

ŽÁDNÉ RADARY, DĚLA ANI PRŮZKUMNÉ FOTOGRAFIE - JEDINĚ PLÍŽENÍ A VYCHYTRALOST. ACH BOŽE.

SPECIFIKACE

STYL: Plíživá akce

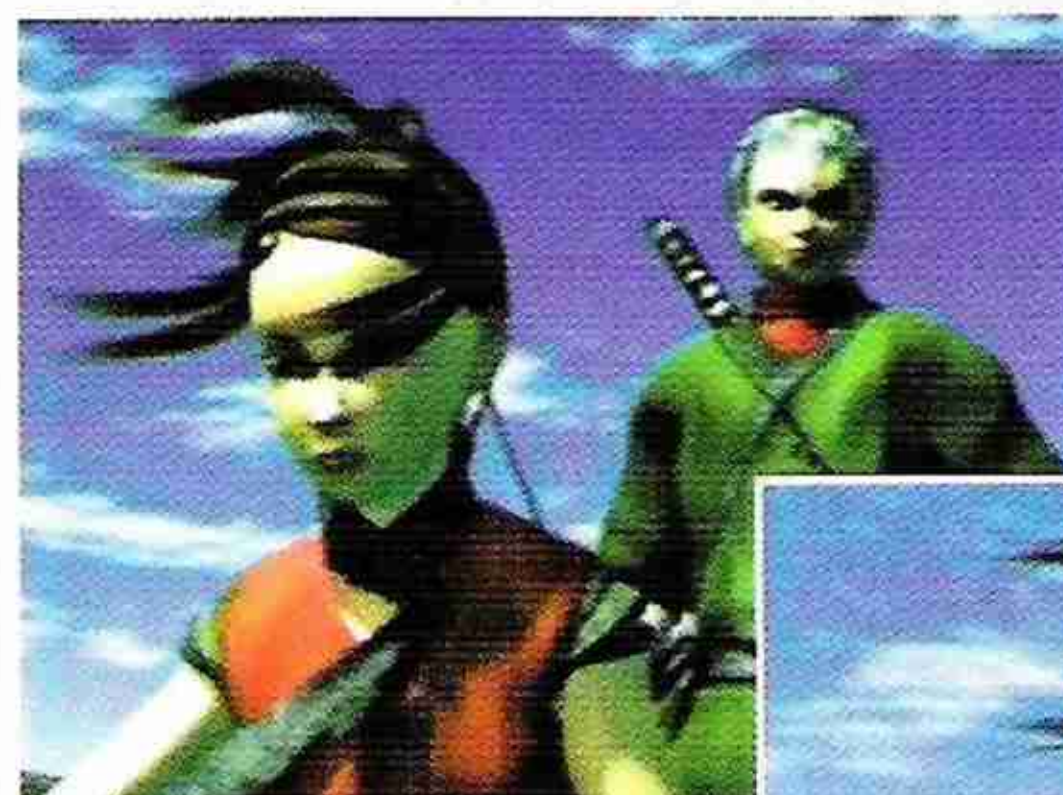
VYDAVATEL: Activision

VÝROBCE: Acquire

DATUM VYDÁNÍ: Červen

DISC INFO:

DESIGN POSTAV:



Nejdřív *Star Wars*, pak *Tomb Raider* a teď *Tenchu* - tady vidíte Ayame, která vypadá mnohem mladší než v *Stealth Assassins*.

JEN V JAPONSKU (PŮVODNĚ)

Po úspěchu *Tenchu* v Japonsku byl vydán speciální Director's Edition s editorem misí. Tento prvek si získal takovou oblibu, že se nakonec na pulty obchodů dostal i disk obsahující 100 misí vytvořených uživateli.

Závidíte? Ale to není třeba. *Tenchu 2* bude totiž vybavena updatovou verzí tohoto editoru a poté, co jsme si pohráli s ranou verzí, PSM prohlašuje, že je



sestavování misí stejně přátelské k uživateli jako třeba Lego. Prostě vyberete, přesunete, otočíte objekt z nabídky používané pro vytváření map. Stejným způsobem jim opatříte obyvatele

a můžete si svůj výtvar vyzkoušet. Úrovně si můžete nahrát na paměťovou kartu a Takuma doufá - se zřetelem na PS2 - že hráči budou moci mise měnit přes internet.

Mission Impossible. Použijte bombastický Mission Editor *Tenchu 2* a trochu ninjovi zamotejte hlavu.



Je tu tolik možných způsobů, jak vyřešit danou situaci, že budete experimentovat s různými zbraněmi.

Až do příchodu *Tenchu: Stealth Assassins* se videoherní ninjové nijak, aspoň co se bojových metod týče, nelišili od průměrných pouličních bojovníků. Ano, nosili masky a občas jste je mohli zahlédnout, jak štědře servírují shuriken, ale tady veškeré ninjovství končilo. Vydání *Tenchu* roku 1998 mělo obnovit hrdost těchto mystických vrahů Východu, kteří byli tak často nesprávně prezentováni v titulech jako *Shadow Of Darkness* a opovržení hodným *Rising Zan: The Samurai Gunman*.

PSM se zmocnilo Takumy Endoa, šéfa obou her *Tenchu*, aby z něj dostalo, co plánují pro další playstationové plížení. „Větší, detailnější mapy; nové schopnosti ninjů, jako plavání, ukrývání těl a kradení věcí mrtvých nepřátel; arzenál 20 ninjovských nástrojů, kromě jiných i explodující šipy; hadičku pro dýchání pod vodou; oprašovač a jak jinak, klasické házečí hvězdičky a vystřelovací kotvou,“ začíná svou nezvykle dlouhou větu Takuma a pokračuje, „širokou škálou nepřátel a bossů, vše s vylepšeným AI plus spousta všemožných úkolů, které hráče donutí, aby se skutečně vytrénovali v plížení.“

A těmi všemožnými úkoly pan Takuma, mistr náznaků, myslel to, že většina původních nočních misí v úzkých uličkách byla nahrazena misemi za denního světla a v otevřeném prostoru. Pokud jste se někdy pokoušeli schovat uprostřed otevřeného pole oblečení do pyžama, pak jistě odhadnete, jak náročné tyto úrovně asi budou.

Ninjové Rikimaru a Ayame se opět vracejí a dobrou zprávou je, že má každý z nich vlastní příběh, což vás přiměje k tomu, abyste si hru vyzkoušeli s oběma hrdiny.

HOTOVO: 70%

CITAT: „Je hodně nepravděpodobné, že byste v *Tenchu 2* něco zažili dvakrát.“

Bossové JSOU hroziví, ale občas se jich můžete zbavit i pouhým tichým hmatem.



Zvěsti hovoří ještě o třetí hratelné postavě, ale když jsme se o tom zmínili, Takuma se zarazil a očividně se začal bát o život, že by se vyrazilo nějaké ninjovské tajemství.

Stejně jako v originálu disponují Rikimaru a Ayame každý svými pohyby, doplněnými několika parádními kombinovanými útočnými komby a také sedmi animacemi. Co může být lepší, než plížit se k nic netušícímu nepříteli a podříznout mu krk dřív, než si vůbec uvědomí, že tam jste? Jednoduché. Podříznete mu krk, ukradnete zbraně a pak strategicky někam uklidíte tělo, abyste nikoho neupozornili na svou přítomnost.

Tato hratelnost je jednou z velkých předností her *Tengu*. Existuje tolik různých postupů a úkolů, že je hodně nepravděpodobné, že byste něco zažili dvakrát - což se nedá říct o *Syphon Filter 2* nebo *Metal Gear Solid*.

Ovládací systém se nemění a zůstávají i všechna důležitá tlačítka umožňující plížení, tiché skoky a nakukování za roh se zády opřenými o zeď. A nyní se vám to bude velice hodit, protože k vašim nepřítelům - kteří reagují i na zvuky - patří opice a zuřiví tygři, tedy kromě obvyklých samurajů, banditů a strážců. Ve většině případů je nejlepší se setkat s nimi vyhnout, a to i přes to, že vaše postava bude disponovat působivou škálou bojových pohybů a bude používat opravdu hrůzostrašný ninjovský arzenál.

A Takuma se chlubí: „Po prvním díle jsme dostali tolik pozitivních ohlasů, že jsme v *Tengu 2* nepřistoupili k žádným vážnějším koncepčním změnám. Díky doplňkům, které jsme zařadili, si hráč může ještě snáze a dokonaleji představit, jaké by to bylo, kdyby se stal opravdovým ninjou.“

Justin Calvert



Míst, kde se můžete schovat, oproti předchozímu dílu nápadně ubylo a vaše oblečení většinou s prostředím zrovna nesplývá.



Scénu perfektně uvede pochmurné intro a představí vám všechny důležité postavy.



PROFIL	
LOGO:	ACQUIRE
JMÉNO:	Takuma Endo
ZAMĚSTNANÍ:	Prezident a ředitel
HISTORIE:	Takuma byl šéfem i původní <i>Tengu: Stealth Assassins</i> , první hry, která kdy přesně vystihla temný svět ninjovských bojů.
VLIVY:	Takuma říká, že spíše než aby hledal inspiraci v jiných hrách, ho pro <i>Tengu 2</i> nejvíce ovlivnil nový japonský ninjovský film nazvaný <i>The Castle Of The Owl</i> a historické a literární portréty ninjů.
JINÉ INFORMACE:	
WEB:	www.acquire.co.jp



Text: Zy Nicholson Foto: Martin Burton

POHLED DO OKNA SQUARE

MILOVALI JSTE *FINAL FANTASY VIII*? JASNĚ ŽE ANO.
ALE TO NENÍ JEDINÁ HRA OD SQUARE POD SLUNCEM.
JAPONSKO JICH JE PLNÉ A KAŽDÁ JE DOKONALE
VYBROUŠENÝM DRAHOKAMEM - TAK PROČ PŘED NÁMI
BYLY TOLIK LET UKRÝVÁNY? A PROČ SE TO TEĎ
NAVŽDY ZMĚNÍ? PSM VŠE ODHALÍ.



Díky monstróznímu úspěchu *Final Fantasy* se Square přiřadili k hlavním světovým herním vývojářům. V Evropě ale po každé hostině, kde se podává *Final Fantasy*, následují léta hladomoru, kdy lačně čekáme na další senzační hru. Mezitím se japonští hráči přecpávají na žranicích plných squareovských RPGček, adventur a bojovek, ke kterým jsme si my neměli možnost ani přivonět. A přitom to nejsou žádné bezvýznamné vycpávky. Jedná se o skvělé hry, které by nás mohli uspokojit až do vydání *Final Fantasy IX*. Díky Bohu jsou však dny tohoto přidělového systému u konce. Square hodlají vpochodovat do Evropy s károu plnou božských her. Nandejte si bryndáček, olíznete rty a připravte se na žranici, protože si teď pěkně posvítíme na nové squareovské hry a *Final Fantasy IX*.

Bitva v zasedací místnosti:
Yuji Shibata, zástupce ředitele
Square Europe, shromáždil svá
vojska.



Zeptejte se fanoušků, co se jim líbí na hrách od Square, a odpověď bude s největší pravděpodobností znít komplexní postavy, neobvyklá prostředí nebo epické příběhy. Někteří budou možná vychvalovat rozsáhlé herní světy nebo taktickou propracovanost. Pak je tu také nesmírné zapálení pro výzkum a vývoj a přední zaměstnanci, kteří neustále usilují o to dostat se až na samé hranice možností hardwaru. Jakousi obchodní značkou Square se stalo, že jejich každá jednotlivá hra obsahuje nějakou inovaci, ať technickou nebo stylistickou.

VAGRANT STORY

TITUL, KTERÝ PŘEDČÍ OČEKÁVÁNÍ.

FAKTA

Vydavatel: Square Europe/Crave

Výrobce: Square

Počet hráčů: 1

Datum vydání: Červen 2000

Platforma: PlayStation1



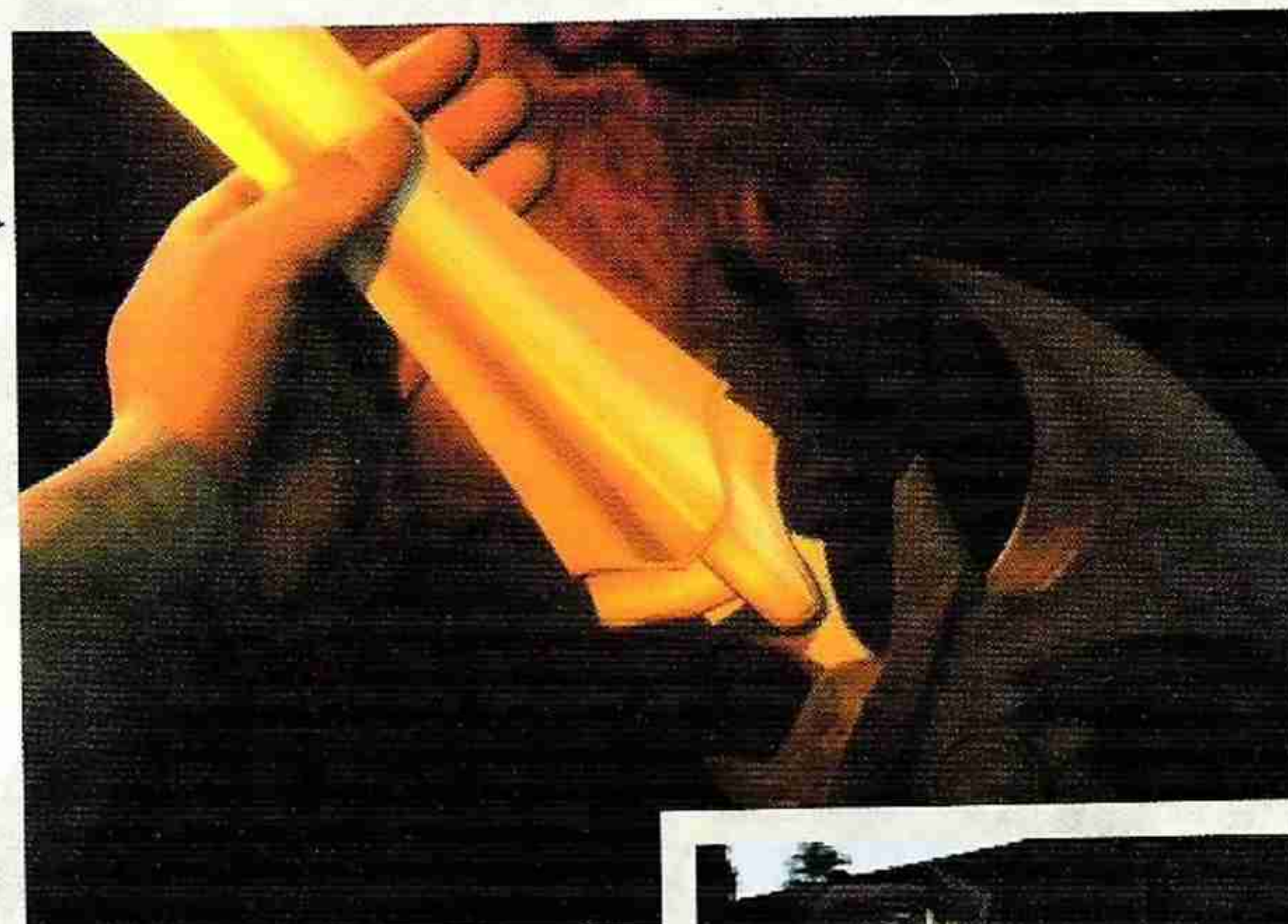
Sředověký *Metal Gear Solid*. Právě tak nazývají nejzarytější fanoušci

nádhernou, filmovou hru od Square plnou svištění mečů, která se připravuje na evropské vydání někdy v polovině letošního roku. Nemusíte se po nich s názvem opičit - když *Vagrant Story* debutovala v Japonsku, stala se první playstationovou hrou v historii, která od recenzní komise slavného časopisu

Famitsu získala maximální hodnocení 40/40.

Ashley Riot, elitní agent pracující pro valendijské Rytíře míru, dostane za úkol vyšetřit vraždu vévody Bardorby. Ashley se vetře na vévodův dvůr a potýká s nadpřirozenem ho přiměje, aby do města Lea Monde přivedl náboženského kultistu sira Sidneyho Losstarota. Objeví se řada rozmanitých podezření oplývajících shakespearovskými referencemi, probíhá množství zajímavých rozhovorů a sporé osvětlení a netradiční grafický engine pro video sekvence dodává hře specifickou atmosféru.

Přestože na první pohled vypadá *Vagrant Story* jako RPG, jedná se spíše o akční adventuru se strategickými prvky. Boje se vedou přes menu, ale nenajdete tu žádné přepínání na bitevní obrazovku - s protivníky bojujete tam, kde je potkáte, v tomtéž prostředí. Boj je zpočátku jen otázkou útoků a ústupů, ale později, až získáte praxi, naučíte se zacházet se zbraněmi a budete tak moci kombinovat útoky do řetězců (jeden londýnský tester Square nám při naší návštěvě předvedl řetězec 27 úderů, rekord ale drží japonský tester, který jich prý spojil 40). Musíte také sle-



"Vagrant Story je spíše akční adventura se strategickými prvky."

dovat svůj Risk meter (měří rizika), protože se při nebezpečných výstřednostech můžete zranit nebo se dokonce musíte vzdát.

Vážnost zranění se určuje podle zasažené části těla - jednotlivé části těla mohou být postupně zničeny tak, že jsou k nepoužití. Takže můžete mířit rychlému protivníkovi na nohy, abyste jej takticky zmrzačili, a utrpíte-li naopak zranění na ruce, kterou držíte meč, nebudete moci v boji vyvinout takovou sílu.



23-letá badatelka Callo (nalevo) půjčí svůj analytický talent vyšetřovateli vraždy Ashleymu Riotovi.

Strategická hloubka spočívá ve zvládnutí systému zbraní. Kombinací komponentů, jako je boj s mečem, zápasnické chvaty a házení kamenů, si můžete svůj středověký arzenál přizpůsobit tak, aby vyhovoval vašemu tempu a bojovníckým schopnostem, nebo vylepšit již existující zbraně. I samotná zbraň, vykovaná a pojmenovaná, může časem získat zkušenosti - když ji třeba budete opakovaně používat na oživilé mrtvoly, začne být časem na tento druh boje neuvěřitelně účinná.

Co se týče technologie, programátorští koumáci



Žensky vypadající Sydney Losstarot, vůdce Mullenpampského kultu, se uchýlí k taktickému kroku, aby si jeho přívrženec Hardin nemohl leccos domyslet.



► Vydávání Square her v Británii a v celé Evropě stál v cestě především rozsah a komplexnost jejich her. Překlad je kvůli jazykovým obtížnostem a kulturním odlišnostem extrémně náročnou záležitostí, a tak Square vyčkávali, dokud nebudou moci vytvořit evropskou pobočku, která by se o to postarala. Celý proces urychlil úspěch *Final Fantasy VIII* a teď se můžeme radovat, protože se nečekaného vydání dočkala nejen *SaGa Frontier 2* (viz recenze na str. 58), ale již se pracuje i na anglickém překladu několika dalších významných titulů.

Těšte se, neboť Square má ve svém plánu vydání RPGček, ale také

3D adventur, strategických her a nějakeho toho hororu. PSM si povídal s Yuji Shibatou, zástupcem ředitele Square Europe, o překladech, růžových oblečcích bojovníků a královnině angličtině.

Jak obtížný je překlad hry z japonštiny do angličtiny? Proč, je-li hra dokončená, s funkčním designem a hotovým veškerým programováním to není jen otázka přeložení všech textů?

Překlad je obtížný proces, protože textu je často hodně a kromě toho ho musíme také upravit do dialogových oken.

"Snažíme se hru přizpůsobit vašemu kulturnímu prostředí."

>>Faktická poznámka>>

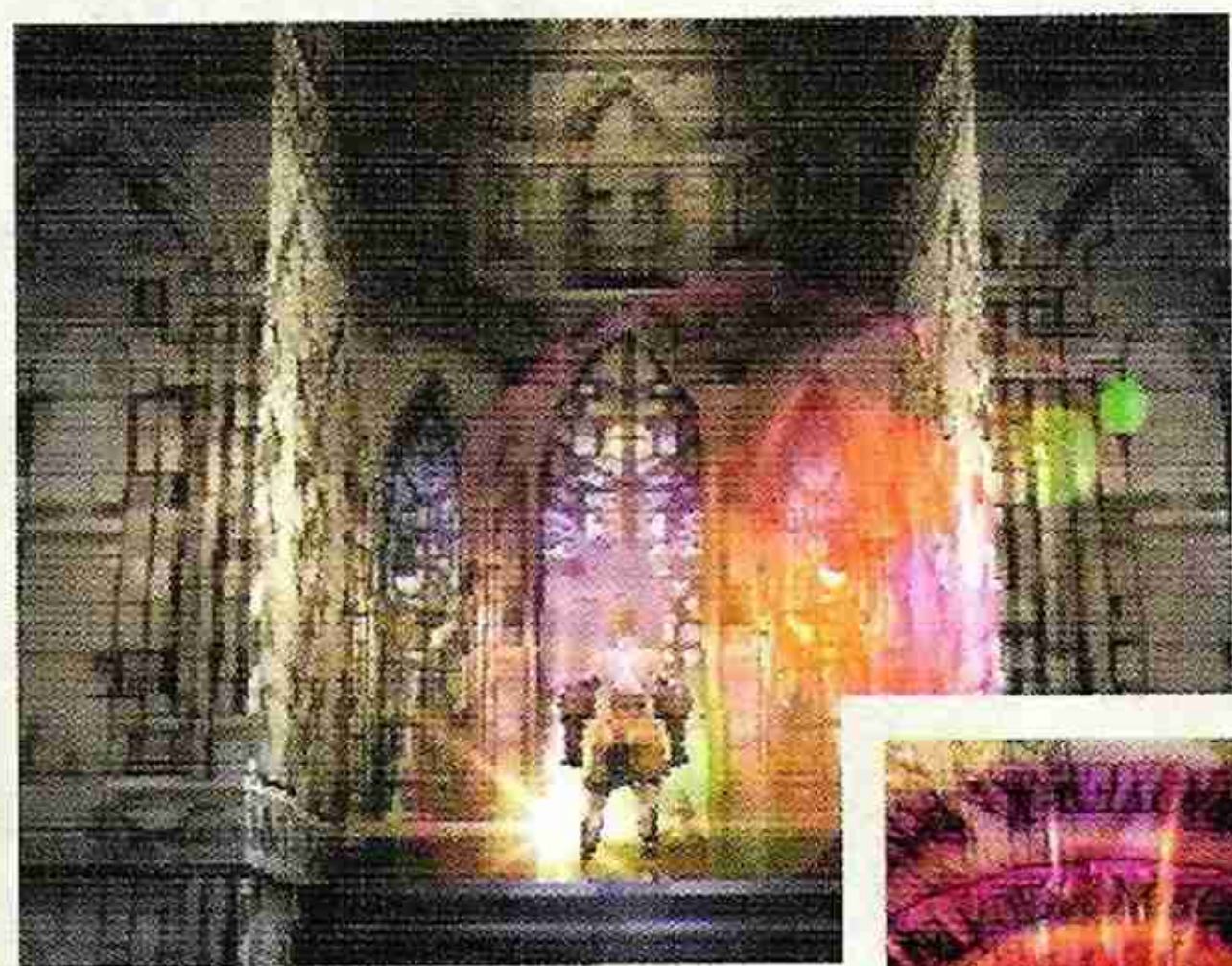
Je to obtížnější, než to vypadá, protože psaný japonský jazyk má tři abecedy - Hiragana, jejíž znaky označují celé slabiky; Katakana, formalizovaná verze štětcem psaných znaků Hiragany a Kanji, která obsahuje zhruba 2000 ideogramů převzatých z čínštiny. Kanji může celé slovo vyjádřit jediným znakem, takže je velice praktická pro zhušťování informací na obrazovce nebo v menu. Pro překladatele, který má všechny tyto

informace napsat v angličtině do stejné velké okna, to ale znamená obří bolest hlavy. Musí nějak vyjádřit podstatu informace a přitom zredukovat objem textu. A to je to, co zabírá čas.

>>Konec poznámky>>

A co kulturní rozdíly? Čekají od her Evropané to samé co Japonci nebo tu existují větší odlišnosti?

To, co děláme, není pouhý překlad textu. Snažíme se hru přizpůsobit vaše-



Kouzelnou moc lze získat ze stránek Grimoire nebo z knihy zaklínacích formulí. Většina kouzel hraje podpůrnou nebo druhotnou roli.



Prohlédněte si pozorněji postavy a uvidíte, že dokonce dýchají.

Vagrant Story je výsledek úspěšné spolupráce producenta Yasumi Matsuna a výtvarníka Orge Battle Akihiko Yoshidy, kteří spolu naposled pracovali na squareovské *Final Fantasy Tactics*. Yoshida propůjčil

vzhledu postav ve *Vagrant Story* svůj osobitý styl, zatímco středověkou evropskou architekturu oživil ve hře působivé vinné sklípky a kaple s barevnými skly v oknech, jež jsou důsledkem inspiračního pobytu ve Francii.

"Producenti této hry opravdu ocenili připomínky z Evropy," prozrazuje pan Shibata. "Testovali jsme tady hru v počátečních stádiích R&D, abychom zjistili, jestli ji budeme schopni přizpůsobit pro evropský trh - setkala se tu s opravdovým nadšením. Díky názorům našich testerů hru hodně vylepšili. Jsme opravdu pyšní na to, že slovo Square Europe má takovou váhu."

Vagrant Story by se za předpokladu, že předčí svůj japonský protějšek a že si její nový bojový systém získá široké uznání, mohla stát novým mistrovským dílem Square.

Square Profil



V takových dobách vypadají různé druhy nepřátel, jako příšery, draci, oživlé mrtvoly, fantomové nebo humanoidi, dosti konvenčně.



ZPROPADENÉ PUZZLE



***Vagrant Story* také** představuje návrat hlavolamů, které přináší stále chytřejší prémiové úkoly, jichž se máte zhostit. Jedním z mnoha je opět klasické posouvání krabic, přičemž se nejedná o nádeničinu typu *Tomb Raider* - některé krabice se mohou zničit, jiné jsou lehké, další mají speciální vlastnosti. Občas se přidá časové omezení a váš výkon se pak odrazí na ocenění. A zjištění, že se vaše místo v potravinovém řetězci nalézá někde u měňavky, by vás mělo přinutit, abyste se sebou něco dělali.

"Sýýýýýýr!"

Zaměstnanci ve Square Softu si dopřávají svou chvíli slávy.



mu kulturnímu prostředí a přitom zachovat z původního dialogu co nejvíce. Hráči her v Japonsku si ve srovnání s ostatními národy více oblíbili RPGčka a tento typ hry si opravdu užívají. Například dětem (ani já jsem nebyl jiný!) nevadí, když musí stále dokola mačkat tlačítko, aby si vylepšily statistiky své postavy, nebo ve hře sbírat drahocenné předměty. Hraní RPGček se pro japonské školáky stalo jakýmsi nástrojem komunikace.

V dobách 16-bitové konzoly a po značnou část historie PlayStation neprojevovali distributoři o vydávání RPGček v Evropě zájem. Byla to chyba? ►

FRONT MISSION 3

VÁLKA TECHNIKY, ŽÁDNÁ LÁSKA.

FAKTA

Vydavatel: Square Europe

Výrobce: G-Craft

Počet hráčů: 1

Datum vydání: Červenec 2000

Platforma: PlayStation1

Počínaje úvodní sekvencí, která vrcholí naloděním letectva na megatonážní loď, jejíž boky se tyčí nad vlnami, je *Front Mission 3* nebezpečně přístupnou oslavou ničivé válečné techniky. Skutečnými hrdiny hry jsou obrovské stroje a mobilní "obleky" zvané Wanzery. Zapojíte je do pohybu a bojů a svůj pestrobarevný oddíl vojáků musíte provést bitvami s různými žoldáckými armádami.

Front Mission 3 je spíše než strategickou hrou jakýmsi roz-

borem politické situace v blízké budoucnosti jihovýchodní Asie, kde jsou sporná území inspirována skutečnými místy, jako jsou Filipíny, Singapur nebo ještě agresivnější Čínská lidová republika. "Změnili jsme jména některých zemí," říká mistr Shibata, "ale je to pro nás stále ožehavé!" Pacifické státy si vzali příklad z přístupu "v jednotě je síla" Evropské unie a vytvořili Oceania Community Union, aby trochu vyrovnali politické napětí Spojených Států Nové Ameriky.

I když tady můžeme hrátelnost srovnávat s *Vandal Hearts* a *Final Fantasy Tactics*, *Front Mission* je o celou generaci lepší především v provedení. Bitevní pole, jakož i samotná mechanika, jsou renderované kompletně ve 3D. Zadejte příkaz a

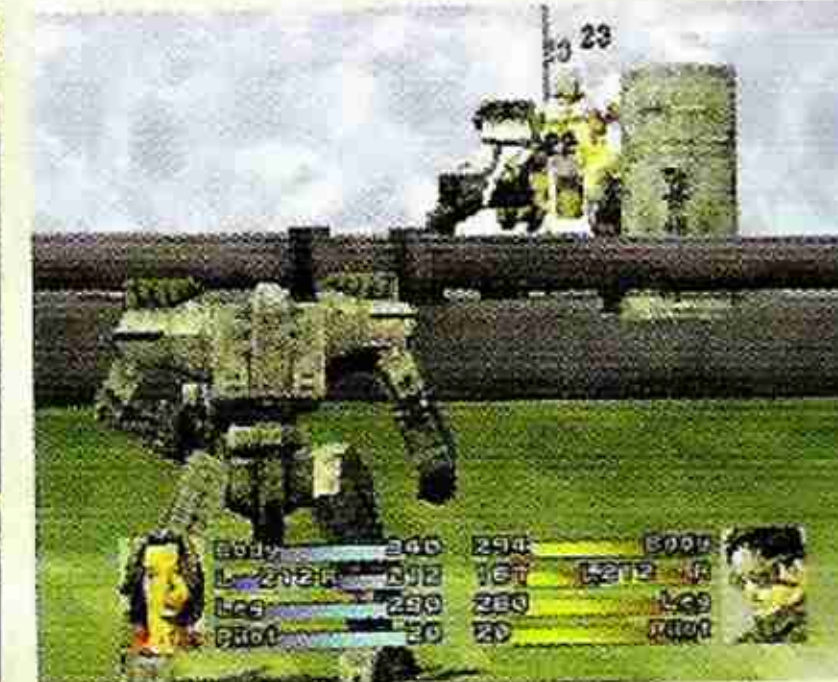
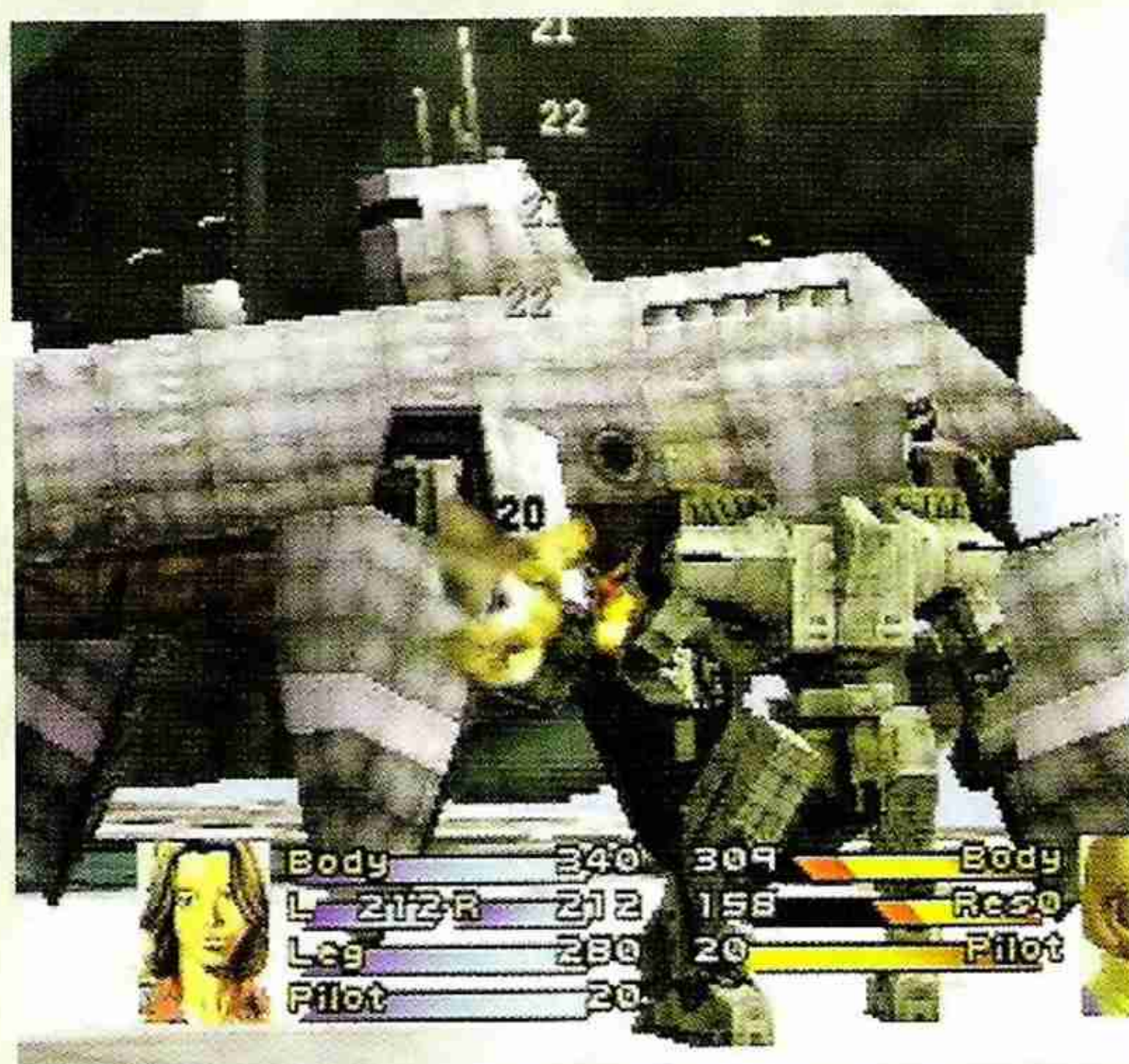
Bojové dovednosti, až je zvládnete, můžete do svých strojů naprogramovat a opakovaně používat.

kamera se náhle přiblíží a ukáže vám detailně zobrazené Wanzery v akci, jak ze zásobníků na ramenou vysílají rakety nebo kropí okolí kulkami ze samopalů. Včetně prázdných nábojnic odletujících stranou na zem.

Kvalitní erpégéčkový příběh se rozvine poté, co se mechanické

ký testovací pilot Kazuki Take-mura stane svědkem náhodné exploze a zjistí, že s tím má co dělat jeho adoptivní sestra Alisa. Se svým přítelem Ryogem a vědkyní Emmou Klamsky se vydává prozkoumat případ, který podněcuje úvahy o mezinárodním spiknutí. Tady se hra rozdělí a vy můžete sledovat buď příběh Emmy, nebo Alisy. Příběhy se proplétají, takže v jednom scénáři bráníte opěrný bod na Kamariya Jention, zatímco v druhém na něj útočíte.

Nastavitelnost je ohromující. Každého Wanzera můžete dříve, než začnete s pořízováním zbraní, kompletně vybavit novými částmi těla - rukama, nohama, pancíři, motory i počítači. Dokonce jej můžete i přestříkat

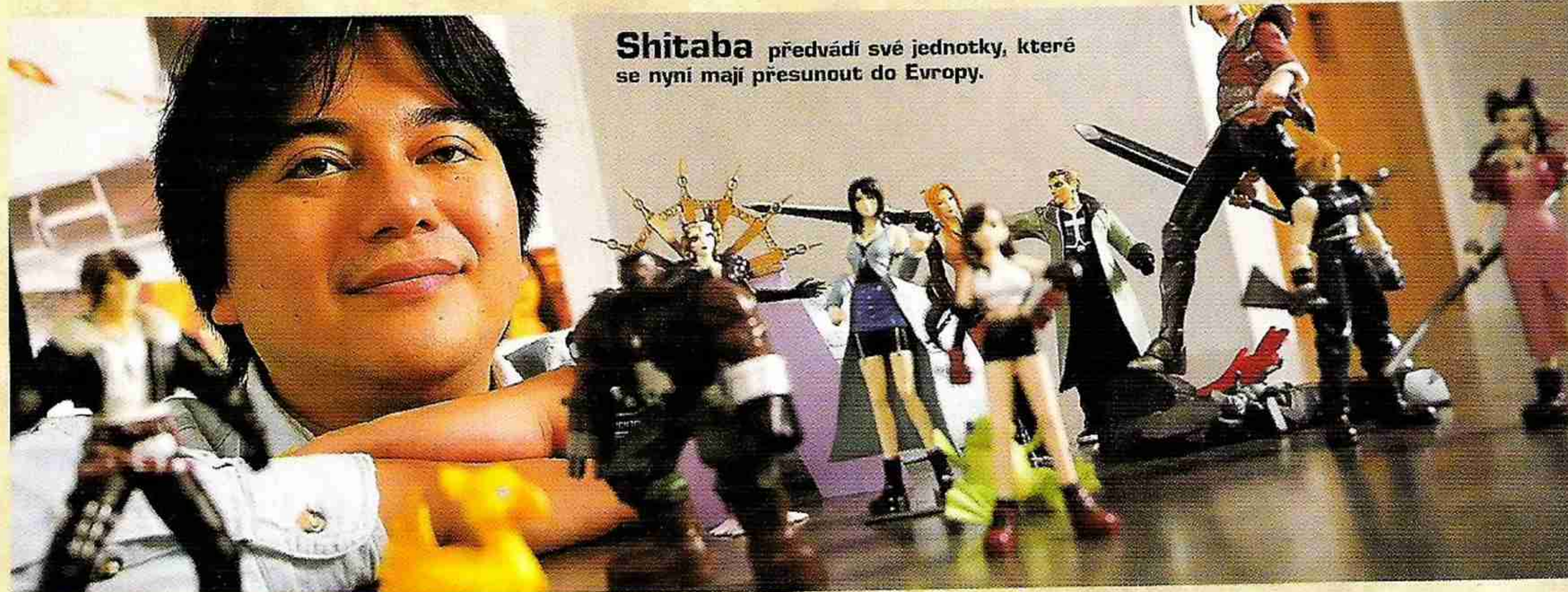


Obchod kvete: zbraně, kterými se vybavíte, určují váš potenciál pro boj na dálku, zblízka i při kontaktu.

► Na rozdíl od japonského trhu (pro nás) Evropa a USA nepředstavovaly dostatečně velké odbytiště PRGčkového žánru, aby se nám tam vydávání vyplatilo. Square si váží toho, že první hrou, která se na tomto trhu prosadila, byla *Final Fantasy VII*.

Museli jste někdy nějaké scény kvůli překladu vypustit nebo předit?

Nejsem sice schopen specifikovat které, ale odpověď zní ano. Evropa a USA mají jiná pravidla pro grafické prvky, které jsou ve hrách zakázané, jako jsou třeba vražedné asijské zbraně zakázané v Británii. V takových případech větši-



Shibata předvádí své jednotky, které se nyní mají přesunout do Evropy.



"Front Mission 3 je nebezpečně přístupná oslava válečné mechaniky v režimu ničení."

(Shibatova taktika pro překvapení nepřítele? "Já si s oblibou své stroje stříkám na růžovo").

Podílte se na tolika věcech a jen listování detailními katalogy vojenského vybavení při nákupu

nezbytných útočných děl připomíná (objemově) listování prospektem nějakého módního obchodního domu.

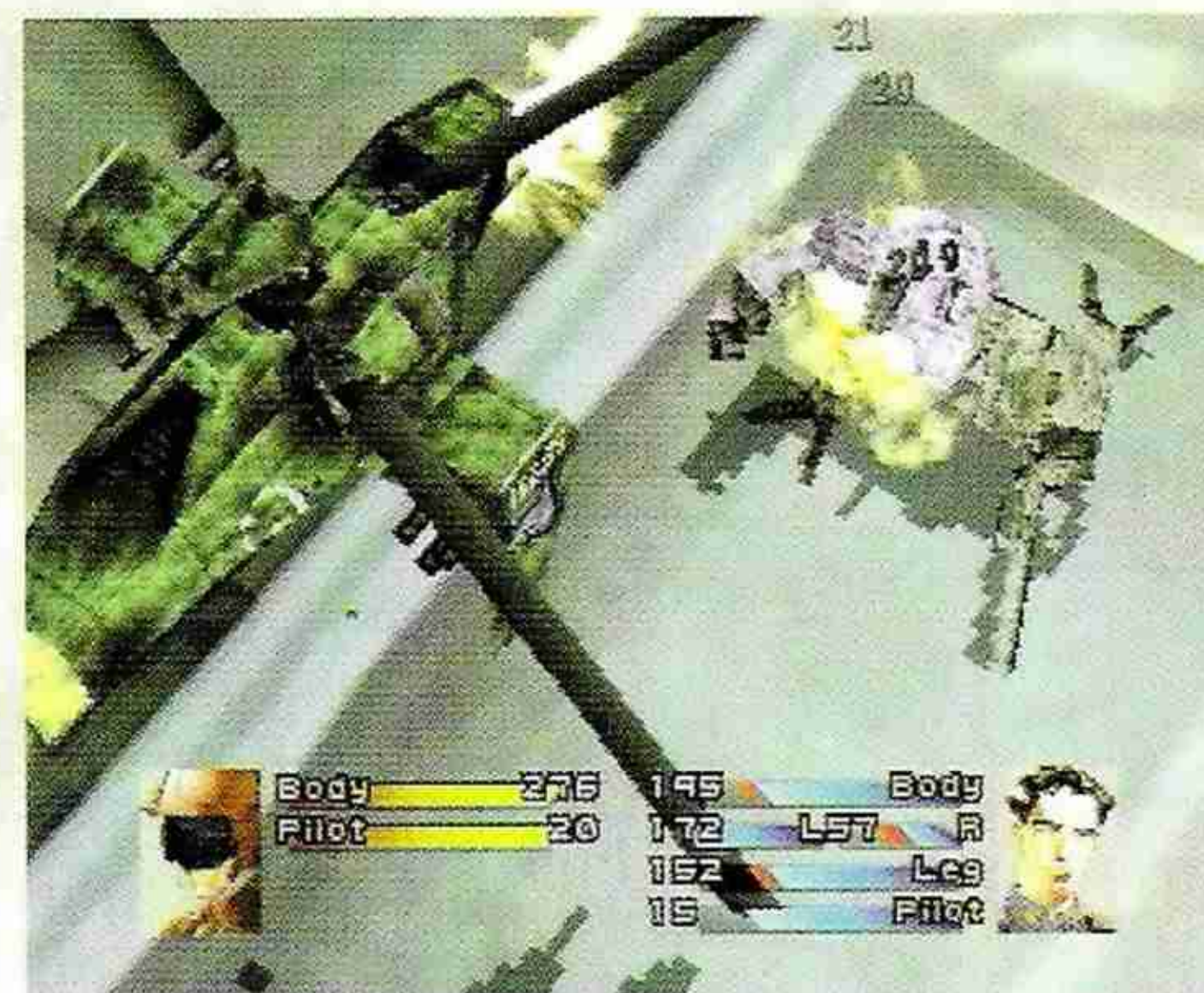
Skvělé vybavení si nicméně můžete pořídít i levněji, například nalezením nebo krádeží. V soubojích zblízka se můžete pokusit ukrást soupeřovu výbavičku tak, že z ní vyženete pilota, je tu ovšem riziko, že

budete vyhnáni sami. Pokud se Wanzer rozbije, může váš pilot také vyskočit a plahočit se za mrchožrouty s ruční zbraní.

"Myslím, že i když si na takové hry nepotrpíte, tuhle si užijete," prohlašuje Shibata. "Postavy, bitevní sekvence - všechno je strašně rychlé. Na úvod je to velice dobrá hra."

V pozdějších bitvách si na své přijdou hráči strategií. Každá úroveň ocení vaše počínání medailí, bronzovou až platínovou, takže i jednodušší úrovně budou mít pro pokročilejší hráče, kteří si chtějí rozšířit sbírku, smysl.

Strategické hry většinou nijak výrazně nezvyšují hladinu adrenalinu, ale díky *Front Mission 3* tento žánr sníženou hodnotou trpět nebude.



Ne všichni protivníci budou bojovat s Wanzer. FM3 si libuje v široké škále válečných technologií.

ZKONTROLUJTE SVÉ E-MAILY



Originální prvek simulace přístupu na internet v herním světě. Můžete e-mailovat ostatním uživatelům, stahovat si užitečný software a dokonce se i nahackovat na supertajné stránky. Nebo si prostě můžete jen změnit tapetu a projíždět si kolekci populárních voleb, protože nápad spočívá v tom, zajistit prostředí, které by FM3 jaksí oživilo. Sít se rozšiřuje i na nová území a dostává se do ní více informací. Jediné, co nemůžete, je stáhnout si, ehm, no, vždyt víte.

"Vždy se snažíme vydat co nejvíce her, které příznivci Square chtějí!"

nou pozměníme grafiku tak, aby odpovídala evropským regulím.

Někteří hráči říkají, že japonské hry jsou mnohem snazší než hry evropské. Je to pravda?

My v podstatě úroveň obtížnosti u titulů vydávaných mimo Japonsko neměníme. Když se ale po uživatelských testech ukáže, že je hra příliš snadná, malinko ji upravíme. Ale ne moc.

Přesto ale západní verze FFVII dostala navíc nějaké bosse, kteří se v japonském originálu nevyskytovali?

To je pravda. Zmíněná evropská verze FFVII se později dočkala vydání i v Japonsku a také si získala popularitu. To je docela překvapivé, že ano?

Podle čeho rozhodujete, které hry vydáte v Evropě? Volíte nejlepší tituly nebo tituly, které vám připadají pro Evropu nejbližší?

Pro vydání tady v Evropě je několik kritérií. Na prvním místě je ale vždy pravidlo "evropský vkus rovná se prodejnost". A samozřejmě se vždycky snažíme vydat co nejvíce her, které příznivci Square chtějí!

Radí vám vaši evropští testeři, kromě toho, že pracují na přizpůsobení, také v tom, co máte vydat?

V rozhovorech s testery se často nezávazně dostaneme k tématu jejich přání ohledně dalších vydání. Také je obvykle žádáme o komentář ke hrám - dokonce dříve, než je vydáme v Japonsku - jestli nemají nějaké kreativní nápady.

Evropa měla v minulosti možnost vidět překlad pouze jedné squareovské hry, a to navíc šlo o americkou angličtinu. Jak se liší anglická a americká verze?

Záleží na hře, časovém rozvrhu atd. Věříme, že naše americké překlady dosahují maximální kvality a budou vyhovovat i evropskému trhu. Máme samozřejmě i hry, které jsme přizpůsobili královčině angličtině.

Dočkáme se někdy v Británii vydání vašich starých playstationových titulů? Třeba Chrono Cross nebo poslední hry Seiken Denetsu

PARASITE EVE II

DNES V NOCI SE STANE NĚCO STRAŠNÉHO



FAKTA

Vydavatel: Square Europe

Výrobce: Square

Počet hráčů: 1

Datum vydání: Září 2000

Platforma: PlayStation 1

Podívejte se na současný katalog Square a zjistíte, že nejžhavějším kandidátem na vydání v Evropě je tato filmová akční adventura, s hororovým příběhem a moderním nastavením.

Tento eponymní parazit je živý organismus, který napadá živé bytosti, jež pak jeho působením zmutují v NMC neboli Neo Mitochondria Creatures (pro ty, kdo nejsou v biologii tak sběhlí, by se také dali popsat jako "hnusné velké obludy"). Teď vni-

kli do města, množí se a zamořují celé akry skla a oceli Acropolis Tower v L.A. Na scénu vstupuje Aya Breaová, šéfka tajné organizace FBI nazvané MIST (Mitochondria Investigation and Suppression Team = Tým na výzkum a potlačení Mitochondrie). Aya také neunikne nákaze, ale její parazité jsou pod kontrolou a tak jí poskytují jakousi imunitu. Časem se dokonce naučí využívat jejich bizarní síly. Její a také váš poslední úkol je kompletní vyhlazení NMCček.

Parasite Eve II využívá známý formát polygonových postav na detailním předrenderovaném pozadí, s chytrým využitím kamery, která dokresluje atmosféru. Že je vám to povědomé?

"Eponymní parazit je živý organismus, který napadá jiné živé organismy, jež pak zmutují."



Tak tohle je chvíle, kdy není radno otálet se střelením. Co to bylo se biologů zeptáte až potom.



Agentka Breaová používá nové kouzlo. Kromě toho, že dobře vypadá vydává i úchvatný zvuk.

Eve II je z velké části survivalovým hororem, tedy žánrem, který může ledacos vytěžit z odborných znalostí Square.

"Technicky je velice vyspělá," prohlašuje Shibata. "Když se na pozadí začne odvíjet krásné full-motion video, mohou postavy do tohoto FMV vstoupit. Jde o velice hladkou sekvenci, jejíž součástí je právě ono FMV." Opravdu, už jedna z počátečních událostí

s hořícím vrtulníkem je dostatečným důkazem toho, že *Eve II* obsahuje ty nejuhlašenější přechody z děje do sekvencí a zpět, které jsme kdy viděli. Square se dokonce podařilo použít řetězení FMV k tomu, aby v některých částech animovali pozadí, takže vlastně na původní PlayStation vytvořili přesně stejný efekt, kterým se tolik chlubí PlayStation2.

Zvyšování napětí je jedna věc,



"Studio v Evropě bude dalším krokem, až se nám podaří udělat si tu jméno."

► **(Legend of Mana) nebo dokonce Chrono Trigger?**

Momentálně evropské vydání těchto her neplánujeme. Jsme si vědomí toho, že příznivci Square chtějí, aby-chom takovéto dobré tituly vydali, ale.

Na webové stránce jste už zazdili vydání Parasite Eve a Xenogears.

Proti vydání těchto her v Evropě hovořila spousta důvodů.

Jak vidíte budoucnost společnosti Square v Evropě? Hodláte zůstat jen u překladů nebo existuje také možnost, že si založíte evropské designerské studio a budete tu vytvářet původní hry?

Square Europe bude moci našim hlavním designerským týmům podat zprávu o tom, co vyžaduje evropský trh. Evropské studio bude dalším krokem, až se nám podaří si tady udělat jméno.



"Je to skvělá zábava a my jsme na to patřičně hrdí."



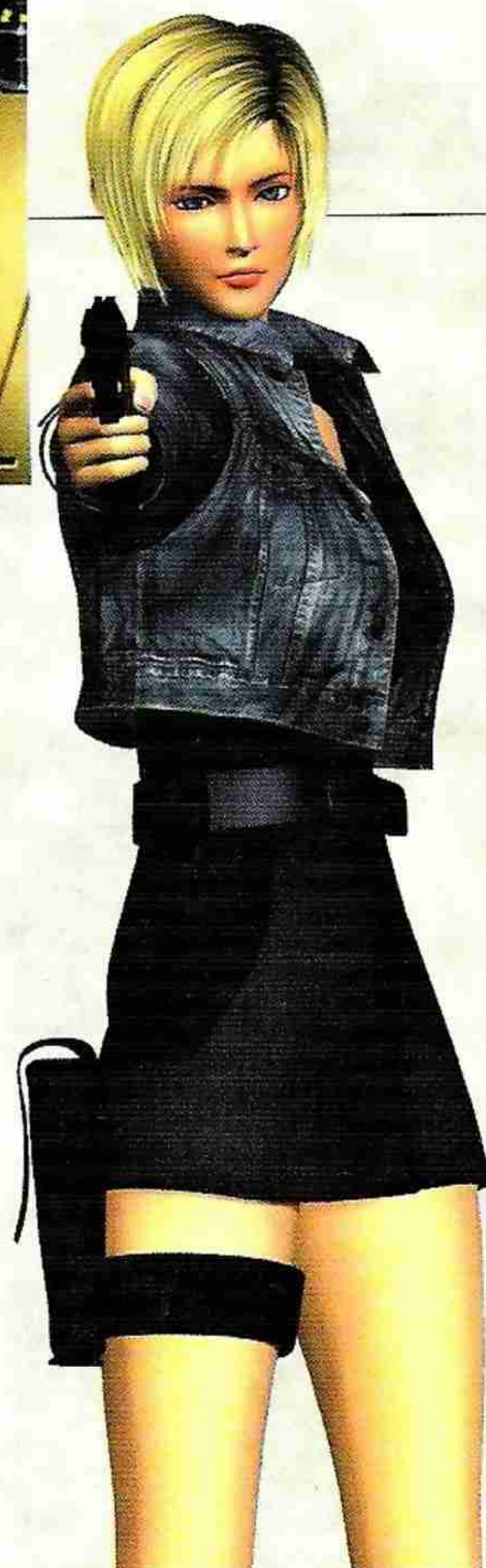
Naprosto hladký přechod z pozadí do FMV celé prostředí ožíví.



ale když se nakonec ocitnete tváří v tvář něčemu, co má více hlav a úst, než je nezbytně nutné, přijde na řadu boj v reálném čase. Systém lock-on zajistí, že vám úhly kamery nebudou nijak překážet. I když můžete získat body zkušeností, používat kouzla a strategicky vybírat zbraně, potěší vás Square tím, že se nejedná o frustrující oblast. "Není to tak stresující. Všechno je velice rychlé a zaměřené na dění, takže si prostě můžete užívat bitevní sekvenci."

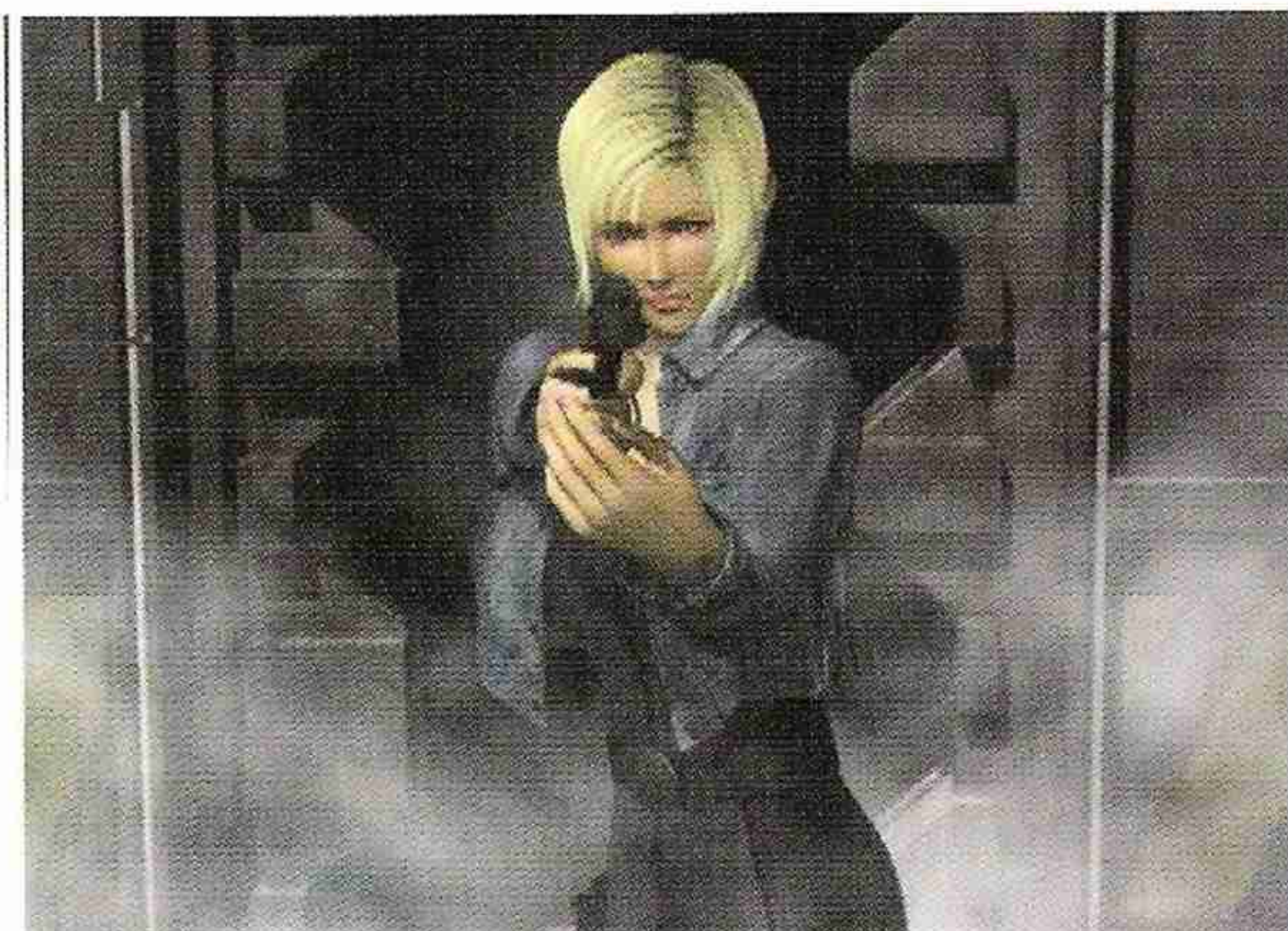
Na rozdíl od série *Resident Evil*, jejíž klíče v podobě drahokamů a hlavolamy se sochami mohly působit nepřiměřeně, když se

ocitli v podmínkách, jako je centrální policejní stanice, jsou hlavolamy v *Eve II* realističtější a shodují se s kontextem. Najdete stopy, které vám pomohou získat informace nebo otevřít nové oblasti, v nichž se NMC ukrývají. Puzzly také méně zdržují, protože se celá hra snaží vyvážit plynulost vyprávění, bojování a prozkoumávání. Oproti první *Parasite Eve* jde o výrazný posun kupředu, a to částečně díky novému vývojářskému týmu v čele s Osakou a akčně orientovaným vylepšením, takže je na světě další potenciální hitovka. Očekává se věkové omezení, takže už se poohlédněte po gumových kalhotkách.



Je něco shnilého v státě nevadském a navíc si to odmítá lehnout a umřít.

Square Profil



Pokud se opravdu kardinálně neplete, tak tahle minisukně nepatří ke standardní uniformě FBI. Každopádně ne za J. Edgara Hoovera.

ODMĚNA ZA MUTANTY



Ať už je získáte během prozkoumávání nebo za zabiti mitochondrických mutantů, slouží v této hře body za odměnu jako měnový fond. Kupte si jedinečné samopaly a nastavte ničivý účinek střel. Ve vylepšování zbraní pomocí různých vymožeností jako jsou bajonety trochu zavání RPG a pokud chcete být chytrí, využijete i předměty jako signalizační světla pro druhou vlnu útoku, která oslepi nepřitele.

JAK JE TO S FINAL FANTASY IX?

Co dalšího tedy můžeme od Square čekat v roce 2000? Ačkoliv to není nikterak jasné, americký trh někdy hodně napovídá o tom, co Square považují za vhodné pro chuť Západu. Mezi letošními vydáními ve Spojených státech se objeví *Dew Prism* (pod názvem *Threads of Fate*), akční RPG oživené přítomností její divoké náladové hrdinky Mint a *Chrono Cross*,

playstationové pokračování *Chrono Trigger*. Vyloučili ale *Chocobo Stallion*, kombinaci výchovné hry a dostihů a sázek, která je tolik populární v Japonsku.

A co *Final Fantasy IX*? Japonsko ji dostane v červenci. Vydání v Británii už je odsouhlasené a podle toho, jak dlouho budou trvat překlady, odhadujeme, že se objeví někdy koncem roku. IX znamená také návrat tradičního středověkého

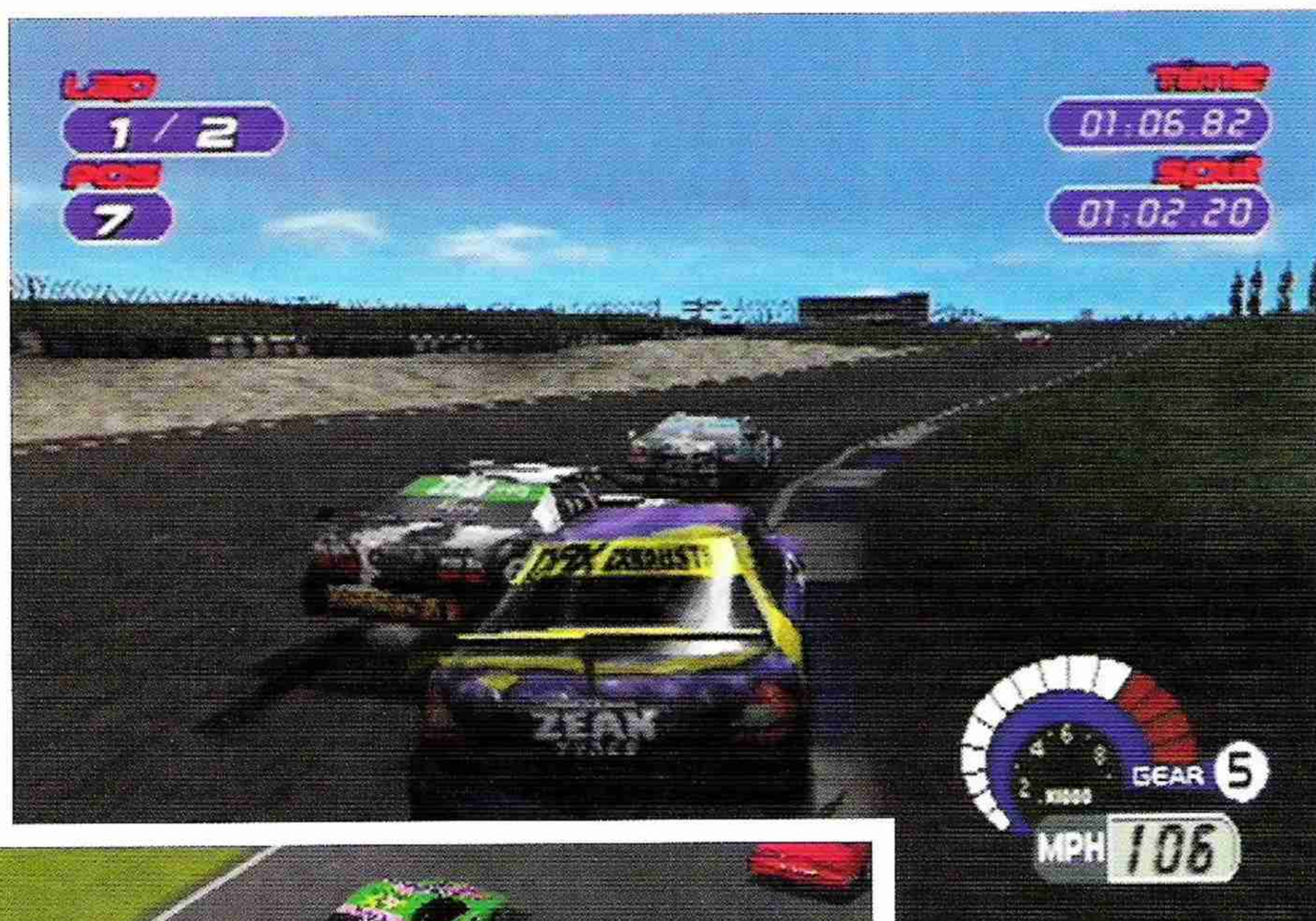
prostředí a komiksové estetiky epizod I-VI. Mágové, draci, vzducholodě a krystaly, vše je zpátky a navíc už známe tři postavy. Hlavního hrdinu Zidanea, mladého zloděje s gepardím ocasem; Steinera, královského rytíře, který má za úkol chránit princeznu a Viviho, což je prepubescentní černý mág, který tu hraje důležitou roli. Více o *Final Fantasy IX* příští měsíc. Mnohem více. Nezapomeňte.



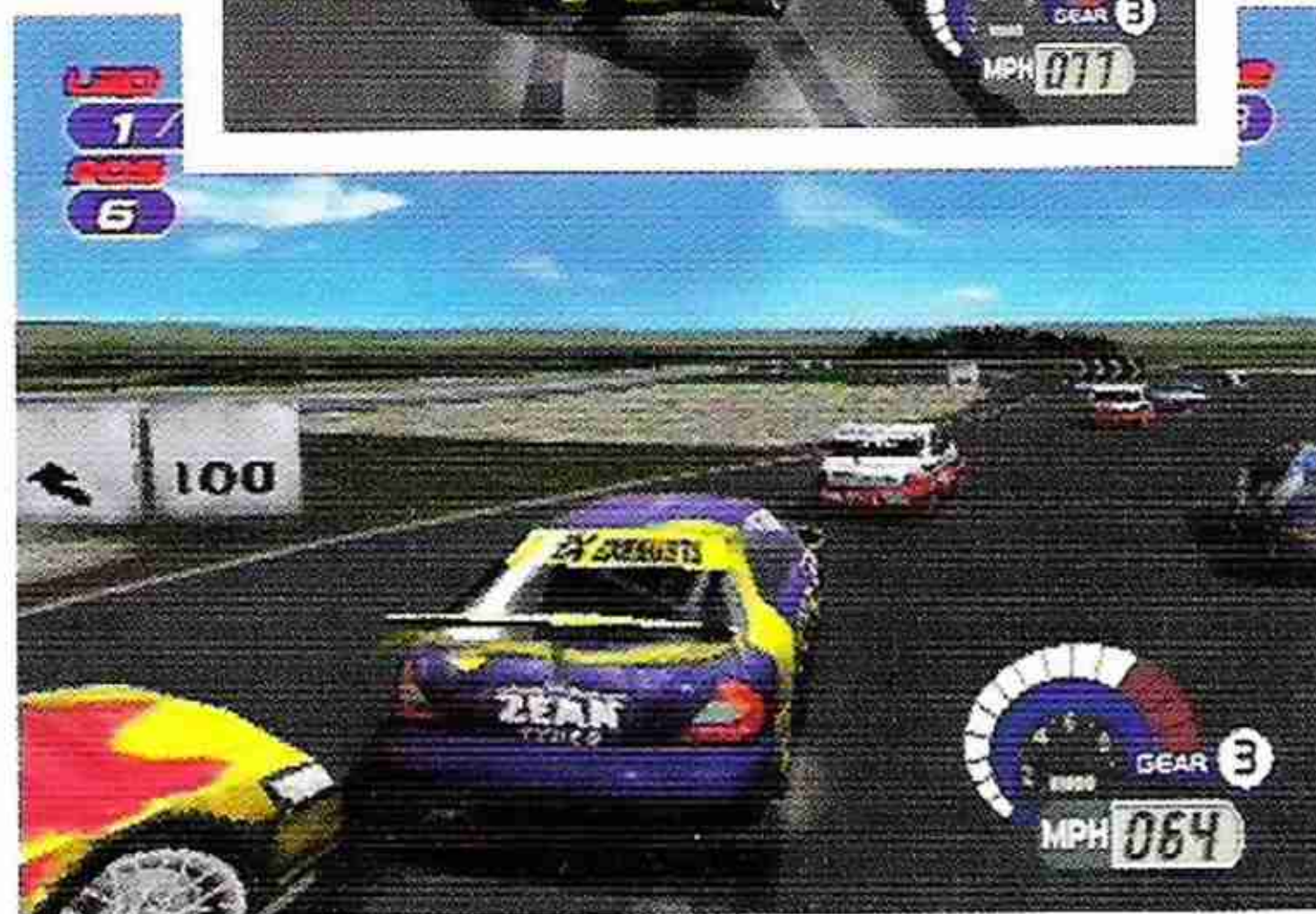
PSM nesmělo do další kanceláře, kde možná měli první materiály k FFIIX. Proklatě!

WTC World Touring Cars

TY NEJLEPŠÍ NÁPADY ZE VŠECH HER, KTERÉ JSTE KDY VIDĚLI, ZKOMBINOVANÉ DO JEDNÉ NÁDHERNÉ A K NEHODÁM NÁCHYLNÉ HROZBY PRO TRŮN *GT2*.



Falešné barvy aut jsou hodně malou cenou vzhledem k různosti okruhů a vozů, které *World Touring Cars* nabízí.



Codemasters svým překvapivým rozhodnutím opustit licencovanou *TOCA*

ve prospěch toho, aby měli pro svou nejnovější závodní hru volnější ruku, vlastně vyhodili z okna všechna ta autentická loga, jména hráčů a pravidla závodů. Je to opravdu neobvyklé rozhodnutí, protože v dnešní době závisí na velkém, všemi obdivovaném jménu licence spousta her. Designéři hry ale cítili, že v *TOCA 2* už vyčerpali všechny možnosti pramenící z formátu britských cestovních vozů, obzvláště když by měli při věrném zpracování letošní sezóny zařadit naprosto stejné tratě a naopak ještě méně aut než minule.

Codemasters se ale realismu drží jako pes kosti, a tak i když budou kapoty pseudoautentické, jsou motory pod nimi modelovány naprosto přesně podle různých soutěžních modelů z celého světa. Závodní speciály jako takové Mondeo či Vauxhall Vectra tak doplňují americké a japonské vozy jako Chrysler 300M a Mitsubishi Galant, což znamená, že k dispozici máte celkem 50 plnokrevných stíhaček. Mezi méně konvenční, ovšem stejně skvělé vozy patří takové modely jako stále populární Subaru Impre-

za, skvostné Audi TT a pocho-pitelně svalnatý Dodge Viper, bez něhož se dnes žádná závodní hra neobejde.

Ačkoli na zvládnutí to není těžké jako *TOCA*, dostat auto ze startovacího roštu do cíle vůbec není snadné. Na rozdíl od *Gran Turismo 2*, kde můžete své soupeře odstrčit na stranu, má kontakt ve *WTC* často velmi nepříjemné následky

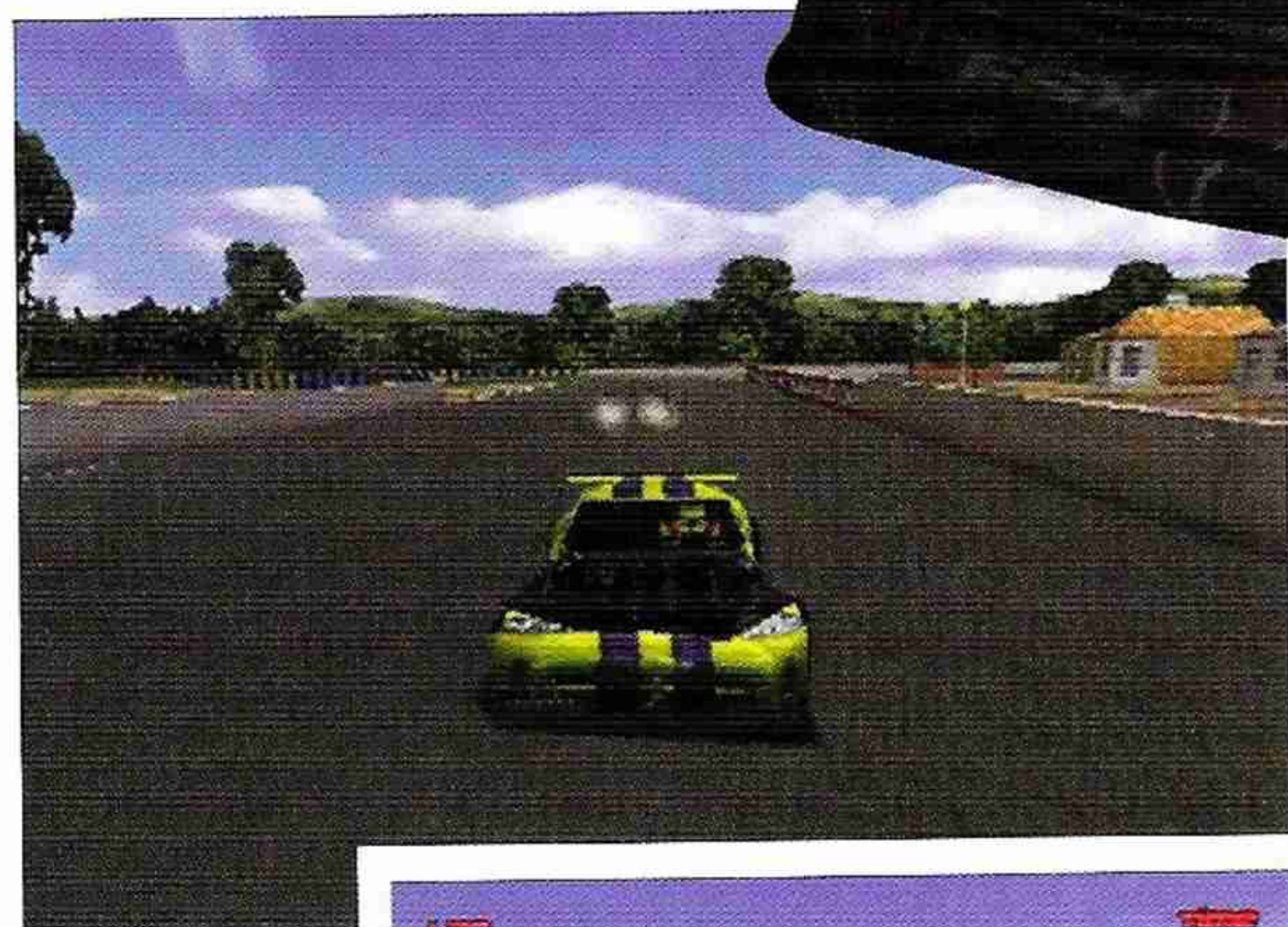
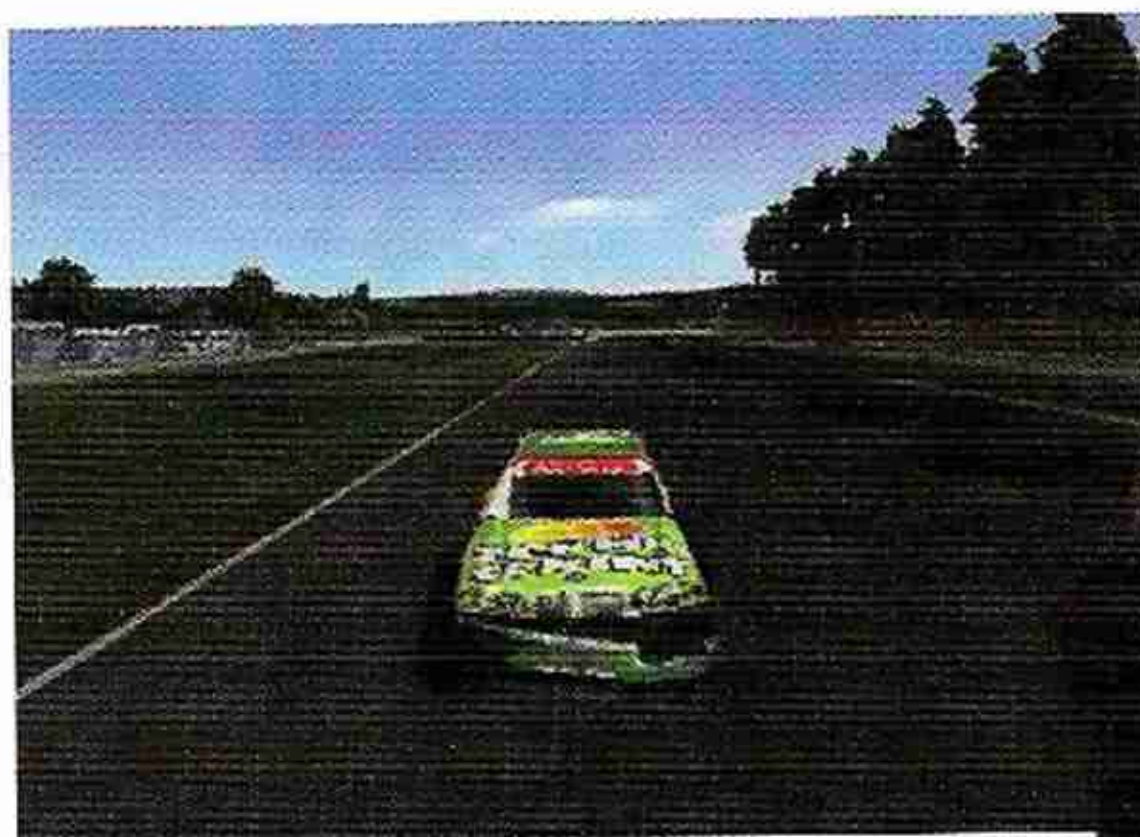
„Stejně jako sport, který reprezentuje, představuje *WTC* divoké závodění.“

a často podstatně zhoršuje vyhlídky na vítězství. Na druhou stranu ani tyhle kolize vždy nebudou jen vaší chybou. Protože stejně jako automobilový sport, i *WTC* je nabitě drsnou konkurencí a AI nebude vůbec dlouho přemýšlet, zda vás má poslat mimo trať, pokud se jen nabízí možnost, že by se počítačem ovládaný pilot mohl dostat o noc před

Vyladování
motoru možná není tak detailní jako v *Gran Turismo 2*, ovšem zas jej snadněji pochopíte a na výkonu auta poznáte.



WTC World Touring Cars



Karamboly jsou efektní a různorodé - ulomený nárazník je celkem běžná věc, kus utržené kapoty povalující se na trati už jev méně častý.



vás. Zpočátku vás hra může trochu vyvádět z míry, protože je příliš náročná, ale jakmile zvládnete techniku jízdy a pochopíte, co máte v kterém okamžiku udělat, je to fakt paráda.

Tím pochopitelně nechceme říct, že byste pod rukama měli *Destruction Derby*, ale nemyslete, že by byla škoda ty nádherné realisticky vyvedené bouračkové efekty jen tak promarnit? Okna se tříští na tisíce kusů, kastle se bortí a kapota se láme. Tyhle bouračkové efekty jsou ve *WTC* vůbec hodně promakané, přičemž proměnlivý tvar vašeho auta má přímý vliv na jeho výkon. A toho se asi alespoň na chvíli budete chtít vyvarovat.

Říct, že *WTC* se obtížně zvládá, by asi bylo hodně slabé. Ano, je to pořádná bestie, a to ani zdaleka ne proto, že by ovládací systém byl odfláklý.

To vůbec ne. Vyváženost analogového ovládání ve *WTC* je skoro dokonalá, takže se skvěle používá: snadno, lehce a efektivně. Nicméně po všech těch letech, kdy jsme se museli obtížně vypořádávat se špatným ovládáním závodních her, přece jen trochu trvá, než si na přesné ovládání *WTC* zvyknete.

Graficky je *WTC* na stejné úrovni jako hry typu *GT2*, čehož důkazem je i velmi příjemná Laguna Seca Raceway. Celkem máte k dispozici na 20 okruhů, přičemž všechny v sobě mají něco zvláštního, ať už vzhledem nebo stylem. Tratě Grand Prix jako Monza, Hockenheim a Silverstone nacházejí svůj protipól v úzkých uličkách Adelaide či Surfers Paradise. Každý z těchto okruhů vyžaduje specifický přístup, jinak s úspěchem nepočítejte. Stačí se na některém z úzkých okruhů špatně kvalifikovat

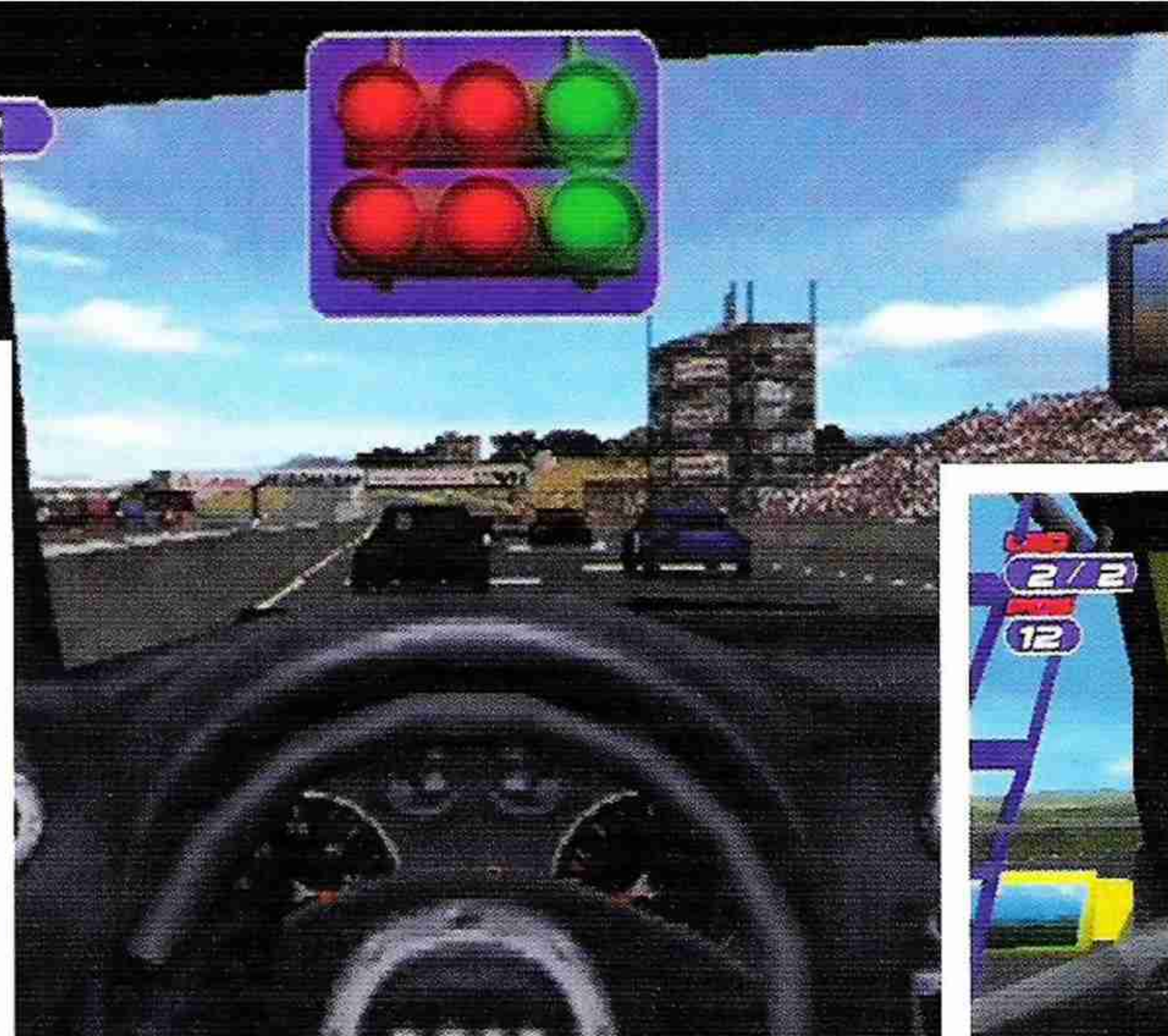


Každý okruh nabízí naprosto odlišný způsob jízdy a taky novou výzvu, abyste jej projeli bez šrámů.



Je možné se prodrat do čela z posledního místa, ovšem při všech těch karambolech, které by vás čekaly, si to člověk přece jen rozmyslí. A tak se radši snažte v kvalifikaci.





Pohled z auta nabízí až hrůzostrašně realistický pohled, se sníženou viditelností, autentickým kokpitem a rozbitými skly.



TĚŠTE SE NA...

COKOLIV PEVNÉHO PŘI RYCHLOSTI 150 KM/H!



Bouráčky má *WTC World Touring Cars* bezpochyby nejlepší ze všech. Lepší jsme na PlayStation neviděli: pokaždé, když trefoíte nějaký předmět, zeď nebo třeba soupeřovo auto, je poškození vašeho bouráku vždy naprosto realistické a v náležitém pořadí odpadávají i jeho jednotlivé části.

► v tréninku a v samotném závodě už se na špičku nemáte šanci dostat.

Ještě náročnější než závody pro jednoho hráče jsou režimy pro více hráčů. V jedné hře spolu totiž mohou simultánně závodit až čtyři hráči, díky čemuž se hra může stát skvělou a drsnou alternativou titulů jako *Micro Maniacs* a *Crash Team Racing*. Možná sice nebudete moct své protivníky zastavit s bizarními zbraněmi, ovšem jinak je způsobené poškození možná větší než v jiných závodních hrách, které jsou v porovnání s tímhle snad až příliš zdvořilé.

Ještě rozmanitější je to, co se týče proměnlivého počasí a závodů v noci. Codemasters speciálně pracovali na texturách pro noční závodění a po pravdě řečeno se jim podařilo udělat na PlayStation zatím nejpřesvědčivější noční jízdy. A není snad třeba zdůrazňovat, že si musíte dát setsakramentsky bacha na svoje světla, jinak totiž v temnějších částech okruhů nemáte šanci. Jasně, můžete se vždycky držet světla těch před vámi, jenže na druhou stranu, takhle se závody nevyhrávají.

WTC, až se konečně objeví na trhu, by mělo znamenat výrazný krok vpřed, a to nejenom vzhledem k řadě *TOCA*, nýbrž k žánru jako takovému. Disponuje totiž potenciálem stát se nejrealističtější závodní hrou pro PlayStation, a to včetně koster a řidičů uvnitř

„Ničivé síly jsou tu silnější než v kterékoliv z těch roztomilých závodních her.“

aut, ptáků poletujících kolem či vody uvnitř pneumatikového hrazení, která při silnějším nárazu vystříkne. A tak máme tip pro všechny, kteří si mysleli, že *Gran Turismo 2* bylo příliš snadné: *WTC World Touring Cars* by měla být oním typem hry, která odliší skutečné chlapy od kluků. ■

Justin Calvert



+ PLUSY

- Náročná hratelnost
- Rozmanitost
- Skvělé analogové ovládání

- MINUSY

- Pro někoho možná příliš těžké
- Jsou tu jen vymyšlené týmy
- A často prohráváte

! PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

TOCA 3 zemřela – ať žije *WTC World Touring Cars*! Nejenom, že představuje vylepšení oproti svým předchůdcům, ale své konkurenty zanechává v oblaku dýmu na startovní čáře. A tak se připoutejte, protože to vypadá na hodně drsnou jízdu.

Alundra 2

STŘÍLENÍ RETRO RAKET? SOUHLASÍ. NÁVRAT FUTURISTICKÉHO BOUCHAČE ZA TŘI, DVA, JEDNA.

V aruna byla kdysi mírumilovnou říší, které vládl moudrý starý král a chránili ji udatní bojovníci Jeehan a Ratcliff. A co se stalo pak - otázka za 500? Kdyby to byla RPG varianta *Riskuj*, budete se jako idioti usmívat na Honzu Rosáka, protože je zřejmé, že bojovníci zmizí, všechno ovládne zlý baron, který vymění krále za dřevěnou loutku a jeho zastánce označí (stejně jako kapitána Flinta) za zrádné psy. A Honzo, Flint se nedá odradit a vyšlápne si na Barona. Správná odpověď.

Jestliže je *Alundra 2* dokonale předvídatelná, co se zápletky

„Snaha o zkombinování akce a stylu role-playing má svá úskalí.“

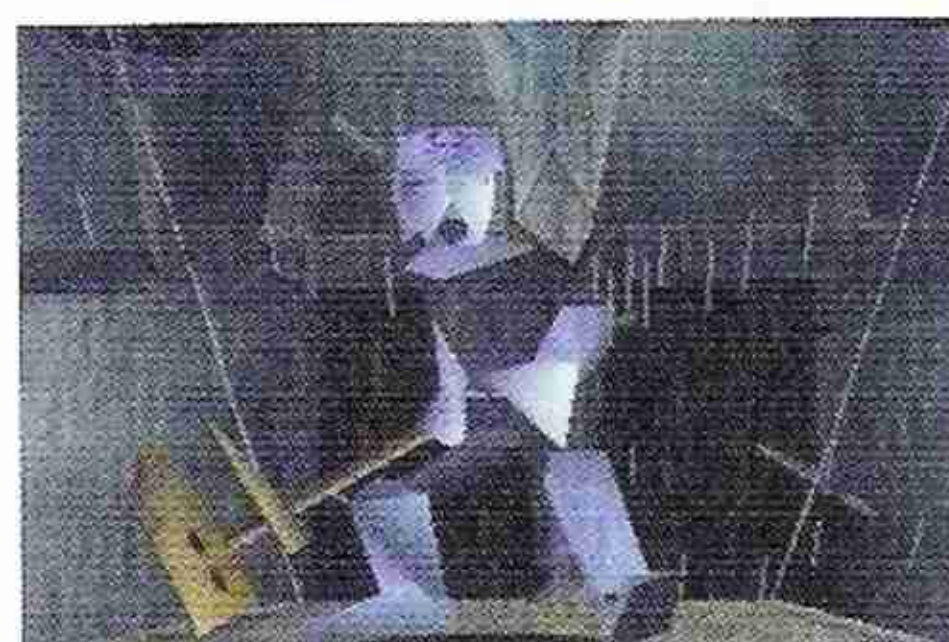
týče, v ostatních ohledech je naprostým překvapením. Po roztomilých sprajtech a stylizovaném pozadí není ani vidu ani slechu, nýbrž se objeví polygonové postavy a kompletně 3D prostředí. Je tu méně oken s textem a víc mluvené řeči a krom toho předal tým

Psygnosis úlohu vydavatele firmě Activision. Přes všechny kosmetické změny, kterými *Alundra 2* prošla, zůstává role-playing styl stejný jako u původního dílu. Zapomeňte na pakování si kapes haraburdím, tady na to nebude čas. Kdykoliv se mlátíte mečem s nepřáteli nebo řešíte nějaký hlavolam, ovládáte každický Flintův pohyb.

Je třeba říct, že snaha o zkombinování akce a stylu role-playing má svá úskalí. Jeden z partnerů je vždy dominantní a v případě *Alundra 2* je tím, kdo nosí kalhoty Mr. Akce. Správný směr vám ve hře ukazují sekvence, ale jak si poradíte v ozbrojených střetech a při riskantním přeskokování hořících zdí, záleží jen na vás. Střelování se do vypínačů, otevírání truhel, odemykání dveří a ničení překážek, to všechno se obejde bez využívání menu. Jedině když přijde na řadu používání speciálních předmětů, změny zbraní nebo uzdravování, musíte se prohrabovat seznamy a ikonkami - ale jak jsme uvedli, je tu jen o málo víc hledání předmětů než v *Resident Evilu* nebo *Metal Gear Solidu*.

Jednoduchost může pro *Alundra 2* představovat jak obrovský přínos, tak Achilovu patu. Neodstraší sice fanoušky akčních her, ale možná nebude dost důmyslná na to, aby dokázala odtrhnout příznivce RPG od *FFVIII*. ■

Pete Wiltor



Směs 3D hlavolamů a příběhových scén připomínajících klasickou *Landstalker* na *Mega Drive* s trochou *Dark Saviour*. Příjemná rovnováha mezi zadumaným škrábáním se na bradě a šermováním v reálném čase.



TĚŠTE SE NA...

BOJOVÉ SCÉNY V REÁLNÉM ČASE



Bojování ve většině RPGček obvykle znamená kouzlení na dálku. *Alundra 2* to pojímá trochu akčněji. Stále sice uvidíte, jak vzduchem poletují body za zásahy, ale Flint s nepřáteli bojuje v reálném čase a často ve 3D.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Snadno se do ní dostanete
- Graficky slušné
- Sílení piróti

MINUSY

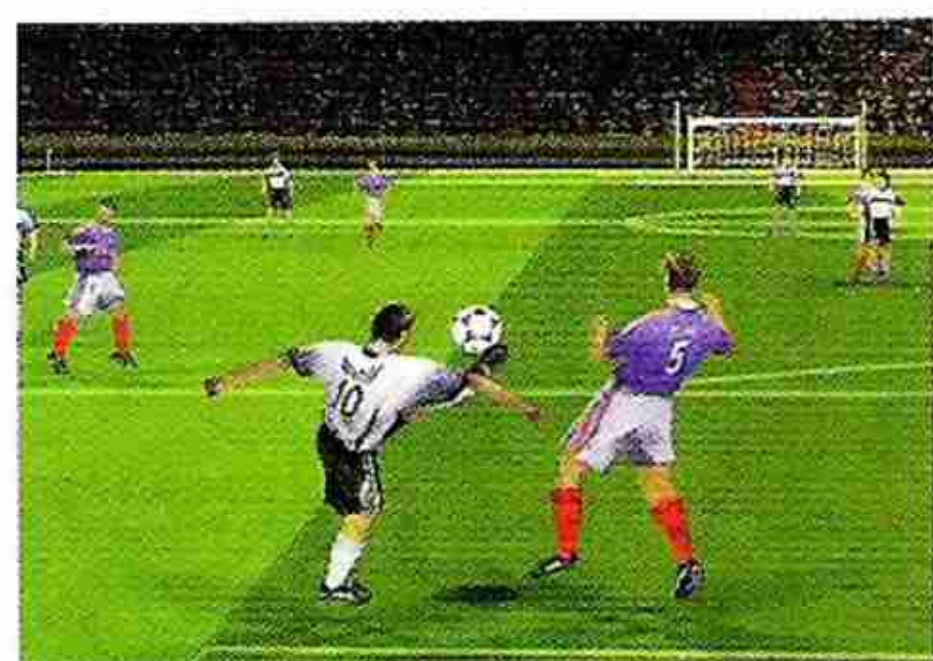
- Nemotorné souboje
- Možná jí schází hloubka
- Ani akce ani RPG

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Seznam her, které se pokoušely spojit akci s RPG již bylo mnoho ale žádné se to nepodařilo, není zrovna krátký. *Alundra 2* se snaží o něco velice ambiciózního a bohužel není vyloučeno, že dopadne stejně.

Euro 2000

DALŠÍ VELKÁ FOTBALOVÁ AKCE JE TU
A HÁDEJTE, KDO NA NI ZÍSKAL LICENCI.



Velice snadno
a záhy zjistíte, že hra se sice graficky zlepšila, ovšem hratelnost stojí pevně v linii vytyčené FIFA, takže změny zde poznají jenom ti nejprotrpělejší rutiněři.



TĚŠTE SE NA...

KSICHTY, KSICHTY, KSICHTÍKY



Euro 2000 vám nabízí možnost vybírat až ze čtyř milionů různých obličejů a designérů hry dělali vše, co bylo v jejich silách, aby se hráči co nejvíce podobali svým skutečným vzorům. Ačkoli kdo je jmenovitě tenhle brankář, to nám zůstává záhadou...

Ealší fotbalový turnaj a tedy i další hra od EA Sports s oficiální licenci a hra, která staví na vysoce úspěšném enginu FIFA - to je ale stejně nevyhnutelné, jako hvizd ukončující zápas. A stejně je to ostatně i s autentičností hry. Disponuje jak režimem pro jednoho hráče, tak pro týmovou spolupráci a navíc v režimu 'Postavte si vlastního hráče' se před vámi otevírá možnost až 4 milionů permutací, což znamená, že si můžete naklonovat, koho chcete. Tak třeba nechat Beckhamovi znovu narůst vlasy nebo udělat z Kollera trpaslíka.

Jako u každé nové inkarnace FIFA - a navzdory všem tiskovým prohlášením je i *Euro 2000* právě takovou inkarnací - i tady najdete několik nových maličkostí, pohybů a tlačítkových kombinací, na které si budete chvíli zvykat. Asi nejlépe si vše natrénujete v novém režimu Skill Drill Mode, kde vás čeká řada speciálních cvičení postavených tak, aby vás co nejlépe připravily na skutečný a tuhý boj. Tento režim lze rovněž nastavit tak, že budete hrát proti vlastní záloze, anebo ve stejné formaci jako váš příští soupeř. Šikne se.

Všech osm stadionů, na

nichž se turnaj odehrává, je reprodukováno až neuvěřitelně věrně, přičemž tu jsou ještě další čtyři, které slouží ke kvalifikačním utkáním. Pozornost věnovaná detailu jde až tak daleko, že bere zřetel i na ty nejnepatrnější

„Můžete třeba nechat Beckhamovi znovu narůst vlasy.“

parametry, a to včetně denní doby, zemské šířky či délky místa, na němž se zápas odehrává. Jasně, může to znít až přehnaně, ovšem my máme za to, že pokud to jen trochu přispěje k realističtějšímu zážitku z *Euro 2000*, pak je to stejně hodnotné, jako náležitá barva vlasů u hráčů či další, na první pohled důležitější aspekty.

Co se týče samotné hratelnosti, je *Euro 2000* přesně tím, co byste od pokračovatele FIFA čekali - běhá plynuleji, vypadá o něco lépe a v kapse se mu hřeje úplně nová licence. A jestli stojí za to si ho koupit? Tak to se dozvíte v recenzi v příštím čísle. ■

Justin Calvert



PLUSY

- Dokonalá atmosféra
- Parádní tréninkový režim
- Dosud nejlepší FIFA

MINUSY

- Uživatelsky nepřítulné menu
- Změny jsou spíše kosmetické
- Komentář se opakuje

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Nakonec je asi jedno, jaký máme na hru názor - *Euro 2000* se bude prodávat po tisících tak či onak. Ale když uvážíme, že podle nás to je zatím vůbec nejlepší FIFA, že hra se objeví právě v okamžiku, kdy vypukne skutečné ME, pak těch tisíců asi bude hodně.

Test Drive 6

SVĚT SE STANE JEDNÍM VELKÝM ZÁVODNÍM OKRUHEM.
A O TO VŠECHNO SE POSTARÁ CRYO INTERACTIVE.



Kromě svých soupeřů se na městských ulicích budete muset občas vyhýbat i pěkně hustému provozu. Tyhle auta snadno odpálíte stranou, bohužel však při každém kontaktu přicházíte o drahocenné sekundy.

TĚŠTE SE NA...

POLICAJTY ZA ZADKEM



Při nezákonných honičkách po londýnských ulicích se jistě nevyhněte pozornosti ze strany zákona. A v *Test Drive 6* jsou zatraceně mazaní policajti: nejenom, že se vám budou držet v patách, ale možná na vás vytáhnou i nějaké ty bariéry...

Jako všechny závodní tituly, které si našly cestu do naší redakce od doby, kdy nás omráčily *Gran Turismo 2* a *Colin McRae Rally 2.0*, i *Test Drive 6* jsme uvítali tak trochu s pobaveným úsměvem - no prostě se tomu nešlo ubránit. Graficky nedosahuje standardu nastoleného žánrovými jedničkami a stejně tak ovládání aut, přinejmenším v této fázi vývoje, by mohlo být promakanější a realističtější. *Test Drive 6* má ovšem i co nabídnout: konkrétně 11 neuvěřitelně detailních okruhů, 40 naprosto famózních sportáků a velice rozmanitou hratelnost, vedle které většina žánrových konkurentů tak akorát může blednout závisť.

Hru pro jednoho hráče začínáte s omezenými financemi, takže si svůj první bourák musíte vybrat z trojice Lotus, Audi nebo Dodge. Když budete jezdit dobré časy v tréninku nebo dobře sázet na závodech, můžete přijít k nějakým penězům, které pak lze investovat do vylepšení stávajícího auta, anebo se třeba rozhodnete koupit si fáro z vyšší třídy, čímž by se vám zároveň otevřely dveře do ještě lukrativnějších závodů.

Drtivá většina závodů se odehrává v ulicích nejznámějších světových měst. Mezi okruhy tak najdete Londýn, Hong Kong, Paříž či Řím - ty pochopitelně okamžitě

poznáte, protože nejenom že tu jsou věrně zastoupeny charakteristické stavby, věrná je i jejich poloha vzhledem k trati.

Kromě závodních aut ze své vlastní garáže si taky můžete vyzkoušet jízdu v policejním autě, kdy budete stíhat provinilce nezákonně závodící po městských

„Závodí se na ulicích nejznámějších měst světa.“

ulicích. Okruhy jsou celkem lineárně stavěné, tedy s nějakou tou zatáčkou pochopitelně, nicméně jejich vzhled včetně křižovatek a nadezdů vám dává pocit, jako byste měli svobodu prozkoumávat město jen podle své chuti. Ačkoli to je jen zdání.

Jakožto veskrze arkádová záležitost bude *Test Drive 6* zajímavý pro všechny ty, kteří jsou znuzeni typem her, v nichž je hratelnost obětována ve prospěch realismu. *Test Drive 6* tak sice možná nemá 600 modelů aut či ultra-realistické pískové záchytné zóny, ovšem cožpak jsou tyto věci nezbytnou podmínkou skvělé závodní hry? ■

Justin Calvert



PLUSY

- Skvělý design tratí
- Super rychlá hratelnost
- Honičky s policajty

MINUSY

- Neinteligentní provoz
- Občas se zpomaluje
- Nesolidní ovládání

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Arkádová závodní hra se spoustou možností - to si většinou spojujeme se seriózními simulátory. Dobrý nápad jsou i honičky s policajty a možná by stály za to i jako samostatná hra. Možná, že Cryo má v rukou velký trumf.

SKAJTÁCI UŽ JSOU TU ZAS!

Text: Dan Mayers

PŘEKVAPIVÝ HIT ROKU 1999 SE VRACÍ NA SCÉNU. TONY HAWK'S PRO SKATER 2 MÁ VÍC TRIKŮ, SKATERŮ A TAKY ZÁVRATNÉ VÝŠKY. NO, HLAVA NÁM Z TOHO ŠLA KOLEM...

"Slabý?! Tenhle trik, že byl slabý?! A „sentimentální“? Co se to proboha děje!?" Náš redakční skejták-specialista byl vzteky bez sebe. A i když je držitelem černého pásu v *Tony Hawk Skateboarding*, musel nakonec uznat, že druhý díl vypa-

dá na první pohled ošidněji než týpek s nahoru zahnutými botami a balíčkem poznačených karet.

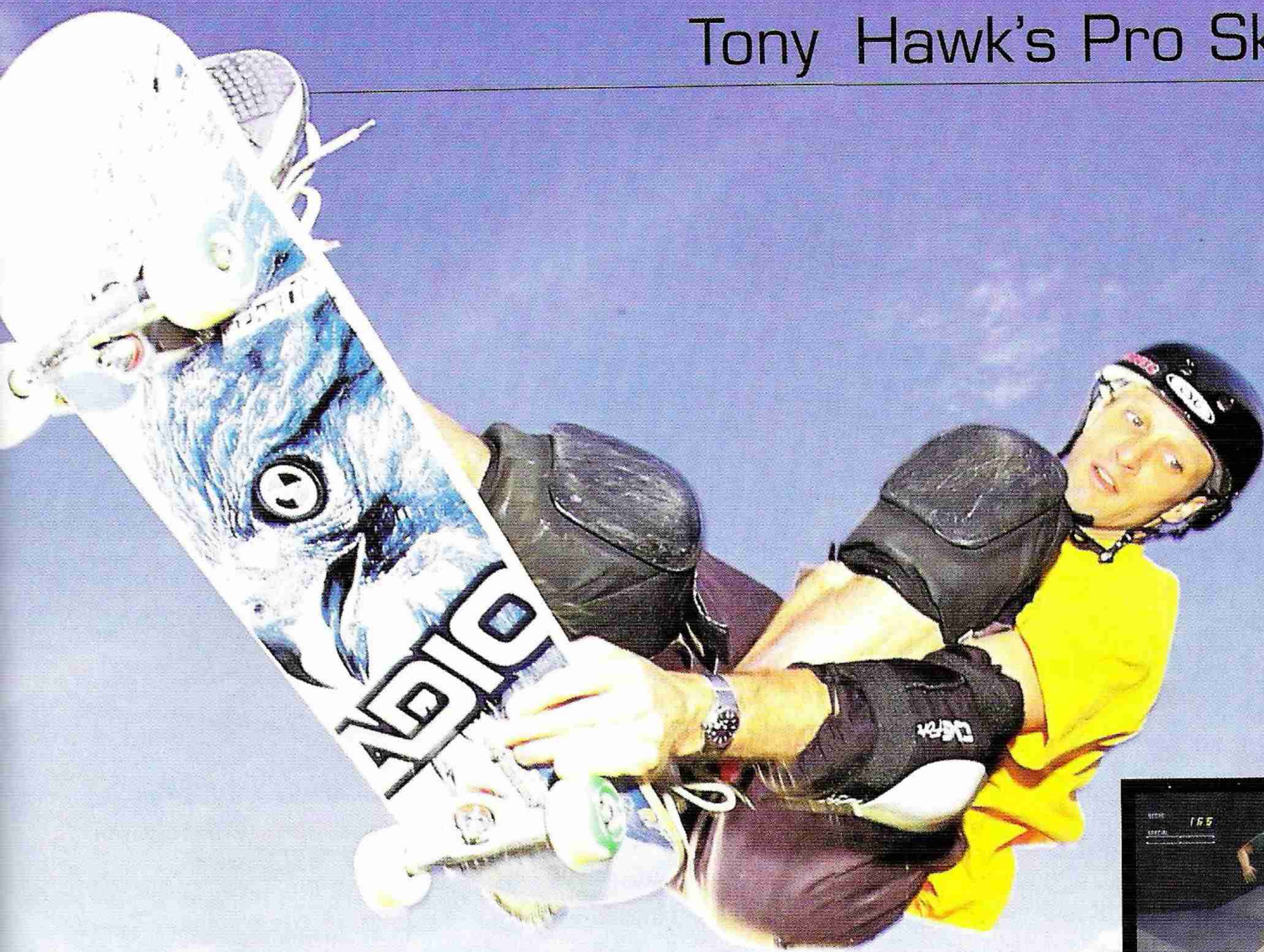
Když po nádherném skoku a otočce ve vzduchu o 360 stupňů hladce přistanete na zemi, aniž byste si zlomili byť jedinou kost, přece jen byste čekali ze strany digitálního obecnstva alespoň minimální aplaus. Ale chyba lávky - zdá se totiž, že nový *Tony Haw-*

k's Pro Skater má na body za styl úplně jiný názor. Funguje to takhle: ať uděláte sebelepší trik, například nose grind či se efektně sklouznete po zábradlí, vše je bez rozmýšlení komentováno jako „slabé a sentimentální.“ Anebo, když náhodou na prknu projíždíte ulicemi Marseille, jako 'tres pathetique'. Cože, Marseille? Ten hezký francouzský přístav? Přesně tak, Tony se totiž vydal na cesty a zavítal do Francie, sexy Ria de Janeira a taky Centrálního parku v New Yorku. Nicméně zůstává výše nadhozená otázka: co se to sakra děje?

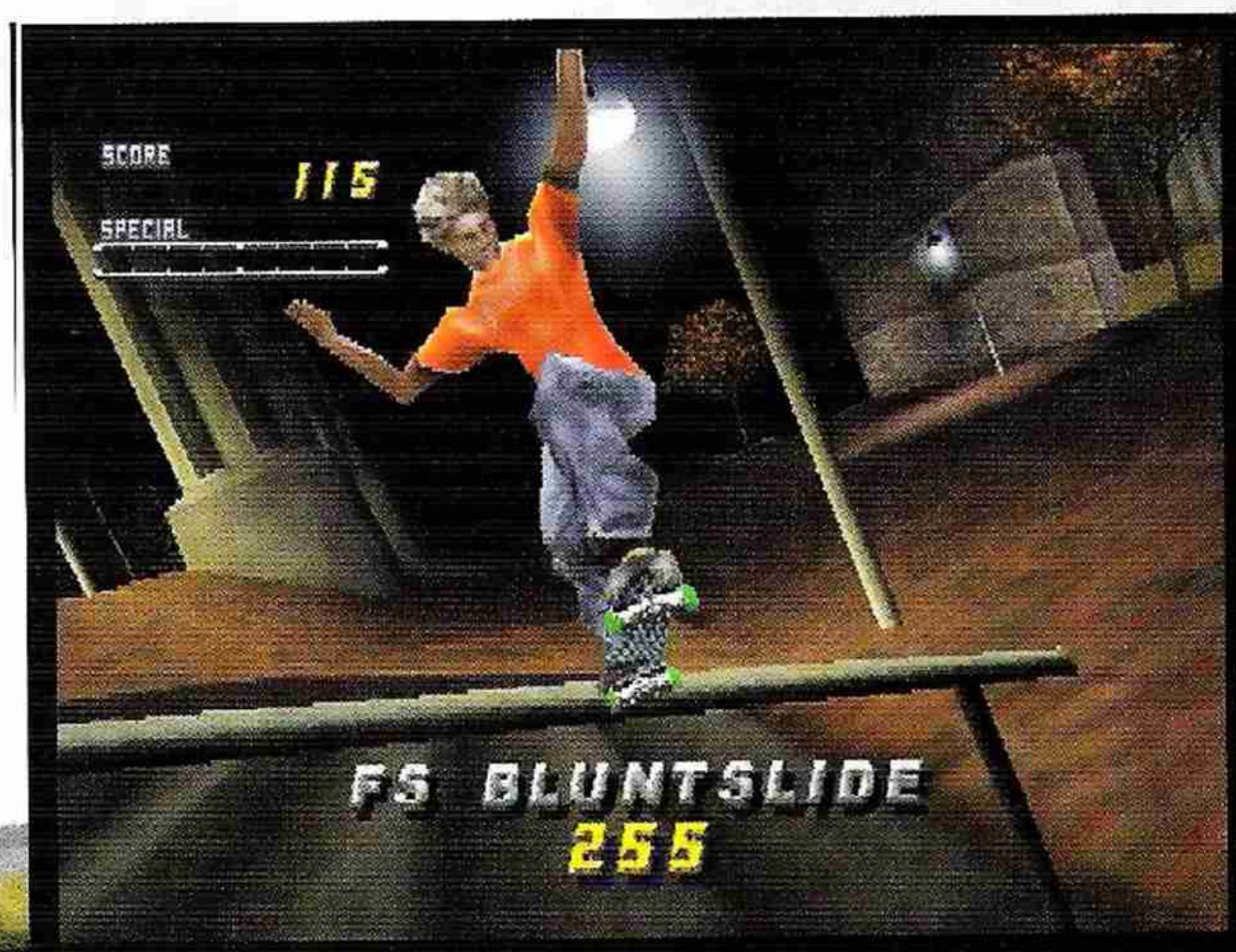


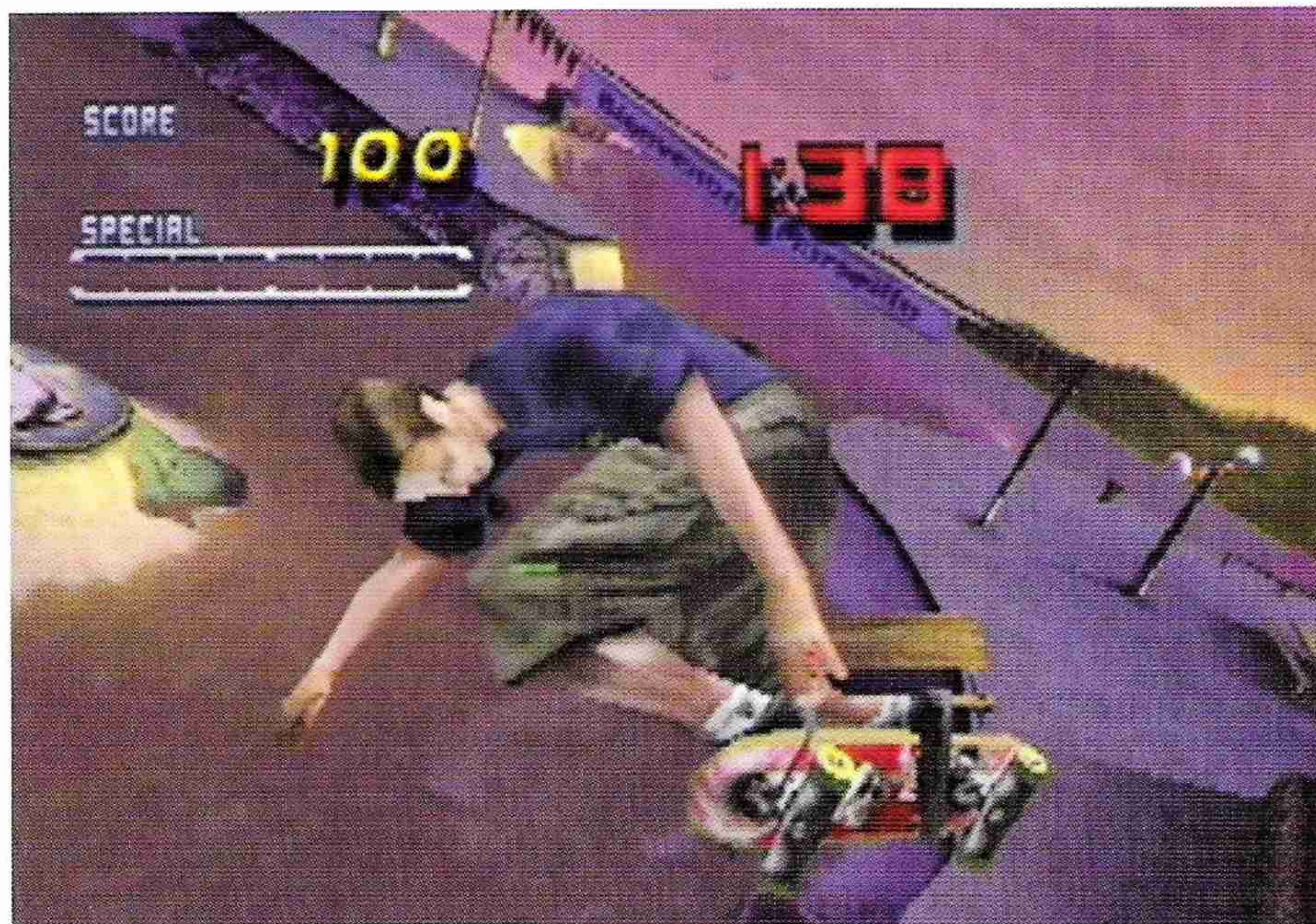
„Ted, když se vám nepovede skluz po zábradlí, nesjedete jenom na stranu. Animace je totiž mnohem lepší a působí výrazně realističtěji. A pád obkročmo na zábradlí není rozhodně nic příjemného.“ Producent Scott Pease sladce uvádí druhý díl Tonyho skateboardových dobrodružství.

Tony Hawk's Pro Skater 2



„Zdá se totiž, že
nový *Tony Hawk's Pro Skater* má na
body za styl
úplně jiný názor.“





Tony Hawk's 2 se pyšní celou řadou nových triků a kombinací. Ty jsou však také podstatně náročnější, takže přejeme hodně štěstí.

► Podívejme se trochu do minulosti: hra *Tony Hawk's Skateboarding* se na ulicích zjevila loni v říjnu a byla nadšeně přijata kritikou. Byla zvláštní hned z několika důvodů: předně díky tomu, že jízda na skateboardu je prostě super sama o sobě; popularitě přispěla i skutečnost, že ovladač mohl vzít do ruky skutečně každý a bez nějaké většího tréninku si hru fakt vychutnat, no a pak to, že hra byla návykovější než cokoli jiného. Prostě od ní nešlo odejít, vždycky jste si řekli 'tak ještě jednou' a od konzoly se s krvácejícíma očima a rozbolelými palci potáceli až někdy nad ránem.

Pochopitelně že se hra nevyhnula ani kritice, někdy oprávněné. Například špatné mlhové efekty a někdy neplynulá

animace prostředí, jenže v případě *Tony Hawk's* tyhle mouchy ani nijak nevadily. Ale i tak, co je takhle v druhém díle odstranit a přitom doplnit i o Skate Park Editor? To zní jako dobrý nápad. Ostatně fungovalo to v *V-Rally 2*, tak proč by to nemělo fungovat tady? A tak když jsme *Tony Hawk's 2* (později přejmenovaný na *Pro Skater*, aby to znělo američtěji) viděli poprvé, byl zde 2D park, na který jste sami mohli umísťovat překážky a pak na trati závodit. To bylo dobré tak na začátek, jenže od té doby udělala hra obrovský krok dopředu.

Takže teď máte k dispozici obrovský a zábavný 3D park, do kterého můžete nacpat až skoro stovku různých objektů - to vše v reálném čase. Pamatujete na

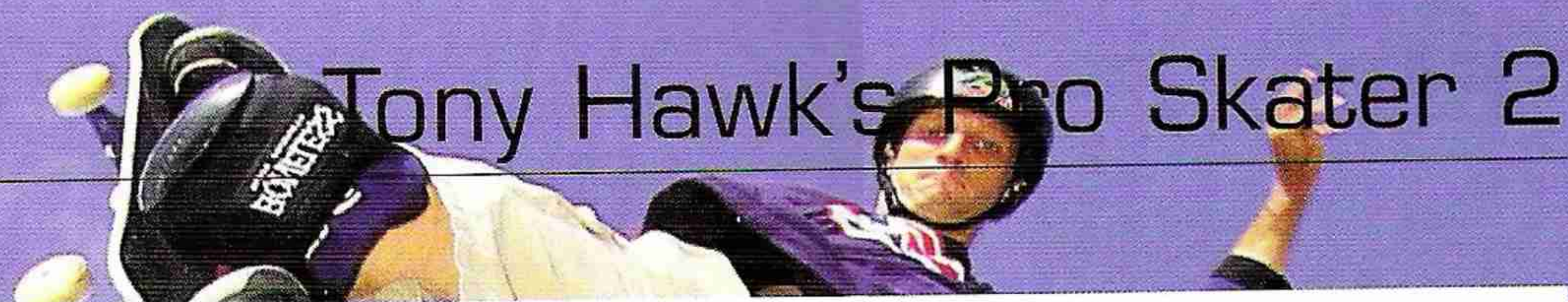
„Takže máte k dispozici obrovský 3D park, do kterého můžete nacpat až stovku různých objektů.“

toho taxíka vedle U-rampy v prvním díle? Fajn, v editoru si jich sem můžete postavit třeba deset. Anebo si postavíte obrovské vlny čtvrt-ramp, či hluboké bazény, nebo podlahu zaplníte odpady a piknikovými stoly... Věřte nám, je to prostě fakt neuvěřitelně pružné.

U Neversoftu důkladně prošli všech-



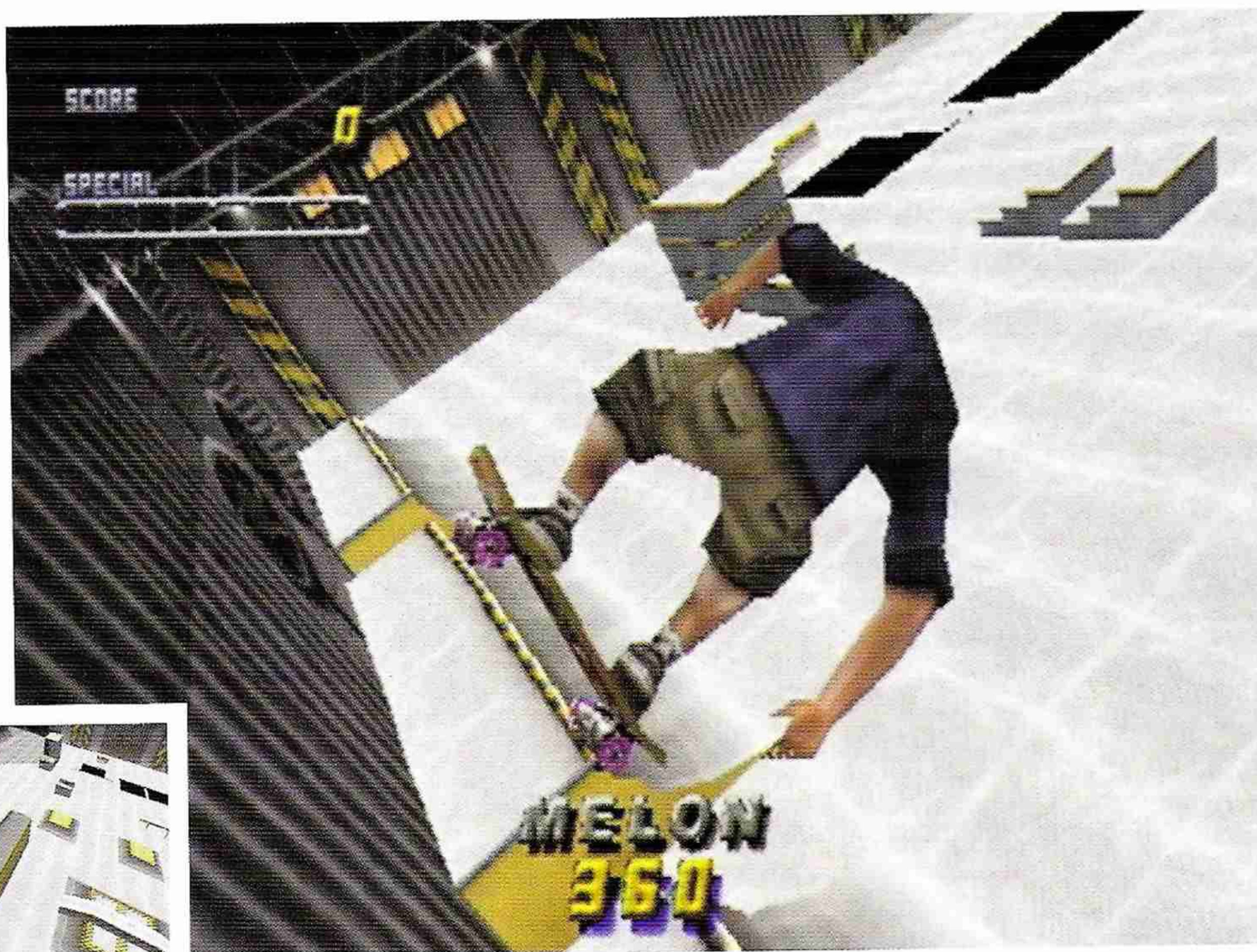
Nelíbí se vám jak váš skater vypadá? Nevadí, můžete změnit každý kousíček jeho těla. No, možná ne úplně každý...



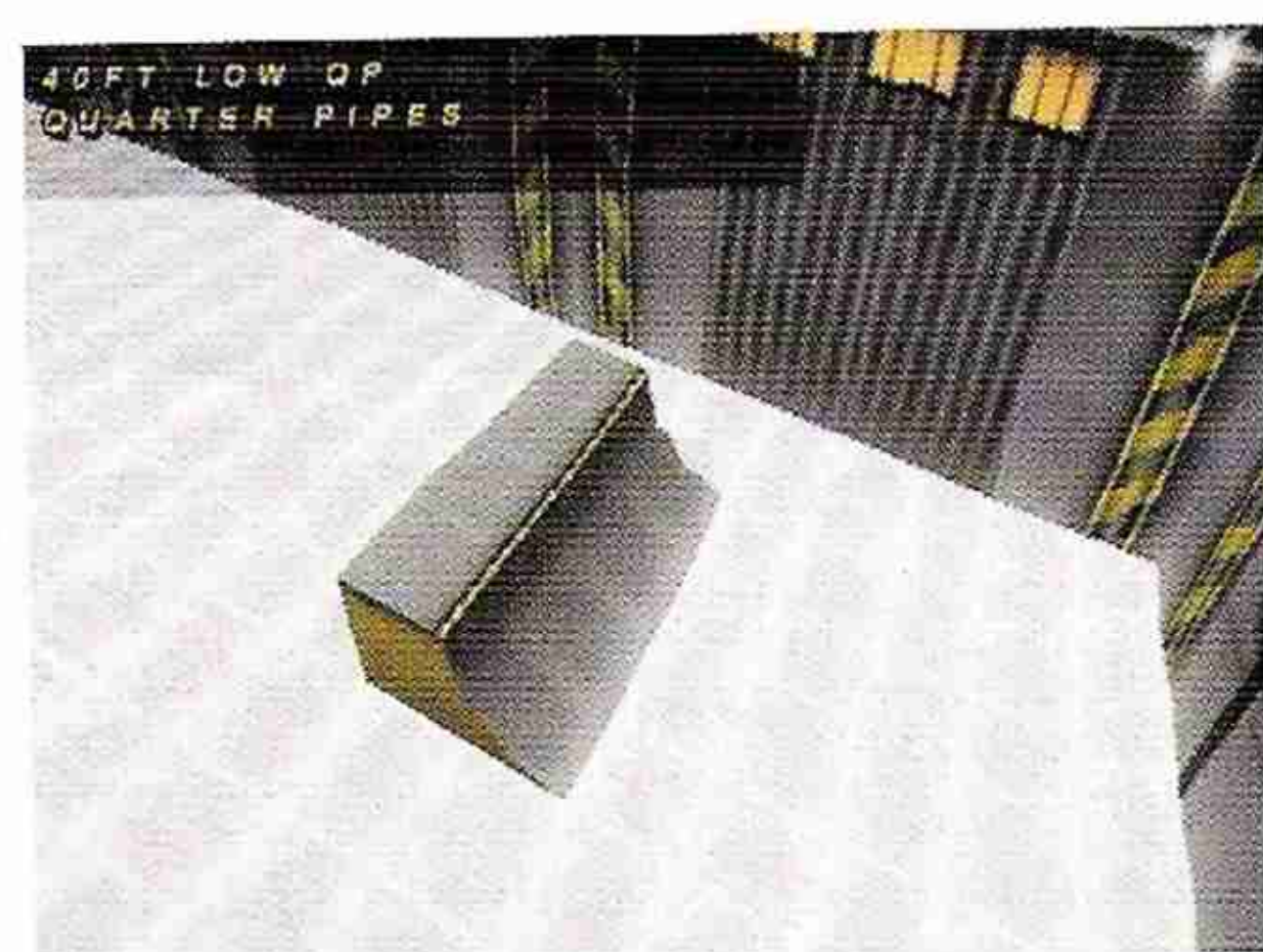
TŘI KROKY DO SKATEBOARDOVÉHO RÁJE

Producent *Tony Hawk's 2* Scott Pease nám objasňuje Skate Park Editor...

„Úrovně si vytváříte v plně 3D prostředí, takže skutečně vidíte, co stavíte. Můžete vybírat asi ze 150 částí, různě je kombinovat a tak si vlastně postavit skate park podle svých představ. Rozhodně to tedy není něco, co by zde bylo jen pro efekt - vždyť při troše talentu a úsilí si můžete postavit úrovně, které budou stejně tak dobré a promakané jako ty v hlavní hře (řekl bych i lepší, jenže to bych od našich designérů asi dostal na budku). Skate Park Editor umožňuje kupení předmětů, takže kvádry a rampy klidně můžete stavět na sebe, a to až do výše 18 metrů. Co si třeba udělat takhle vysoký skokánek?“



Nelíbí se vám, jak váš skater vypadá? Nevadí, můžete změnit každý kousíček jeho těla. No, možná ne úplně každý...



KROK Č. 1: ÚPLNĚ NOVÝ PARK

Základní premisa skate parku zní velice prostě. Máte velkou místnost, v níž si chcete postavit co nejvíce ramp a zábradlí, přičemž vybírat můžete asi ze stovky položek. Jednotlivé předměty rozmístíte tak, abyste měli dostatek prostoru k najíždění a nabrání rychlosti, jinak se vám triky budou dělat špatně. Zábradlí a bedny jsou dobré, chcete-li vyzkoušet nějaké kombinační triky.



KROK Č. 2: RAMPY

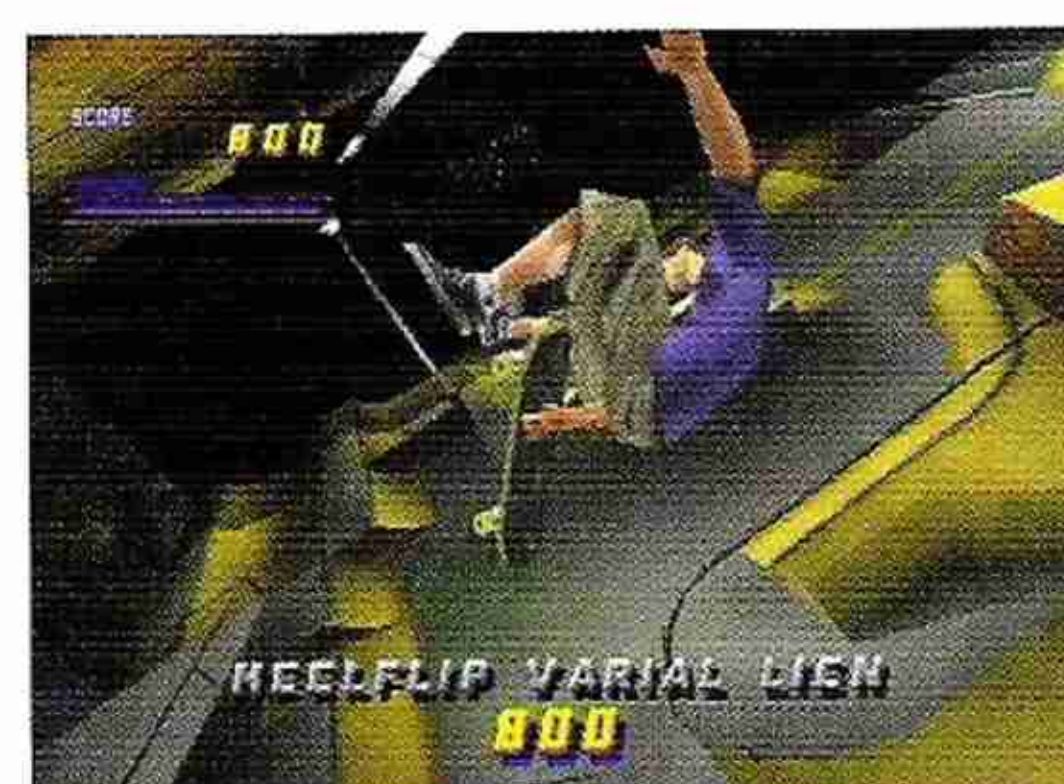
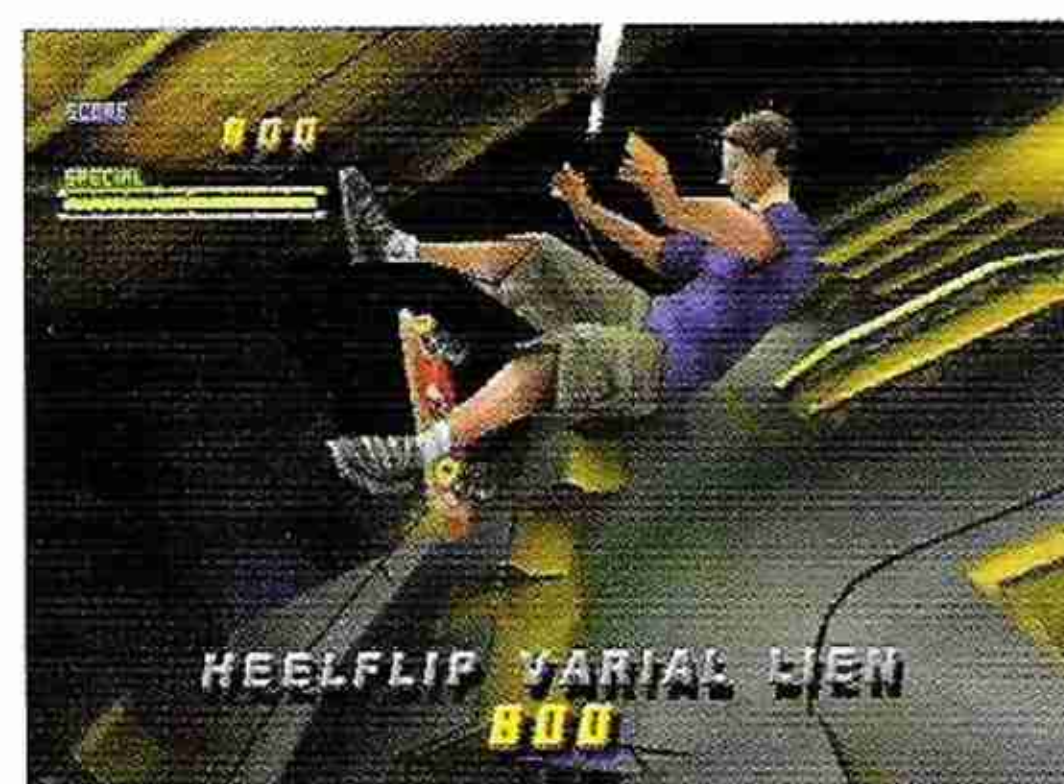
Rampy jsou co do výšky plně nastavitelné, takže si můžete postavit skvělé dropy či smrtící propasti. A i když na obrazovce místnost nevypadá nijak velká, jakmile se podíváte zevnitř, její prostornost vás překvapí. Díky tomu, že místnost je extrémně vysoká, vám nehrozí, že si urazíte hlavu o strop, a rozlehlost zase zaručuje, že budete mít dost místa nabrat náležitou rychlost.



KROK Č. 3: SKATEBOARDOVÝ RÁJ CEKÁ JEN NA VÁS

Jakmile máte arénu hotovou, můžete se po ní vydat na prohlídku a zblízka si prohlédnout místa vhodná pro jednotlivé triky. Právě zde získáte obrovskou výhodu nad svými soupeři, protože máte dostatek času v klidu si naplánovat, v kterých partiích se pokusíte získat maximální počet bodů za triky a ve kterých půjde něco dostat za kombinaci. Park si rovněž můžete v jakékoliv fázi stavby vyzkoušet, takže zjistíte, co funguje a co ne, pak se vrátíte do editačního režimu a vše vyladíte.

Ted' ale přichází to nejlepší. Výsledný výtvar si můžete uložit na paměťovou kartu a třeba s ním zajít ke kámošovi domů, kde si dáte turnaj pro více hráčů. A protože ty nejtěžší úseky jste si už pochopitelně vyzkoušeli, máte vynikající příležitost kámoše náležitě vyškolit. No prostě vynikající...



I když každá hra je pochopitelně hlavně o představitosti, díky motion capture Tonyho Hawka lze triky provádět stejně realisticky jako ve skutečnosti. Tedy, kdybyste to dokázali...



► ny aspekty hry, přičemž každý z nich posunuli ještě o úroveň výš, byť na první pohled nejsou změny tak viditelné. Vezměte si třeba stavění jednotlivých postav. V *Tony Hawk's 2* si můžete postavu navrhnout do těch nejmenších detailů. Hra vám umožňuje si přesně zvolit úplně vše: jak velký a silný váš závodník bude, jakou bude mít barvu pleti, jaké a jak veliké oblečení, jaké boty bude nosit, dokonce i tetování si můžete vybrat dle libosti. Můžete i měnit atributy stávajících postav – třeba Tonyho na stehno přišijete velkou kerku draka.

Takže jakmile si svého skejťáka „postavíte“ přesně podle svých představ, musíte mu dát i sadu triků, s nimiž bude soutěžit. Raná verze *TH2* používala stejný a nutno dodat, že intuitivní ovládací systém jako originál. A tak stejně jako



Ať jsou parkové editory sebelepší, není nad dobrou pánev na lívance...

v první hře, i tady jsme se brzy proháněli po U-rampě či přeskakovali přes nejruznější překážky. Ale když nebudeme brát v úvahu „slabé a sentimentální“ triky, pak je zde celá řada úplně nových, dosud nespátřených. Okamžitě nás napadají „mute“ a „melon“, s nimiž jsou pravděpodobně obeznámeni příznivci snowboardingu. Neversoft tvrdě makal nejen na tom, aby triků bylo víc, ale také na nových tlačítkových kombinacích. Takže tu je mnohem víc „slajdů“ a vůbec přešly rafinované skejťácké fintičky. A to je dobře, protože jakmile to zvládnete, parádně si zablbnete – my jsme řádili tolik, že náš skateboardový specialista z toho málem zešedivěl.

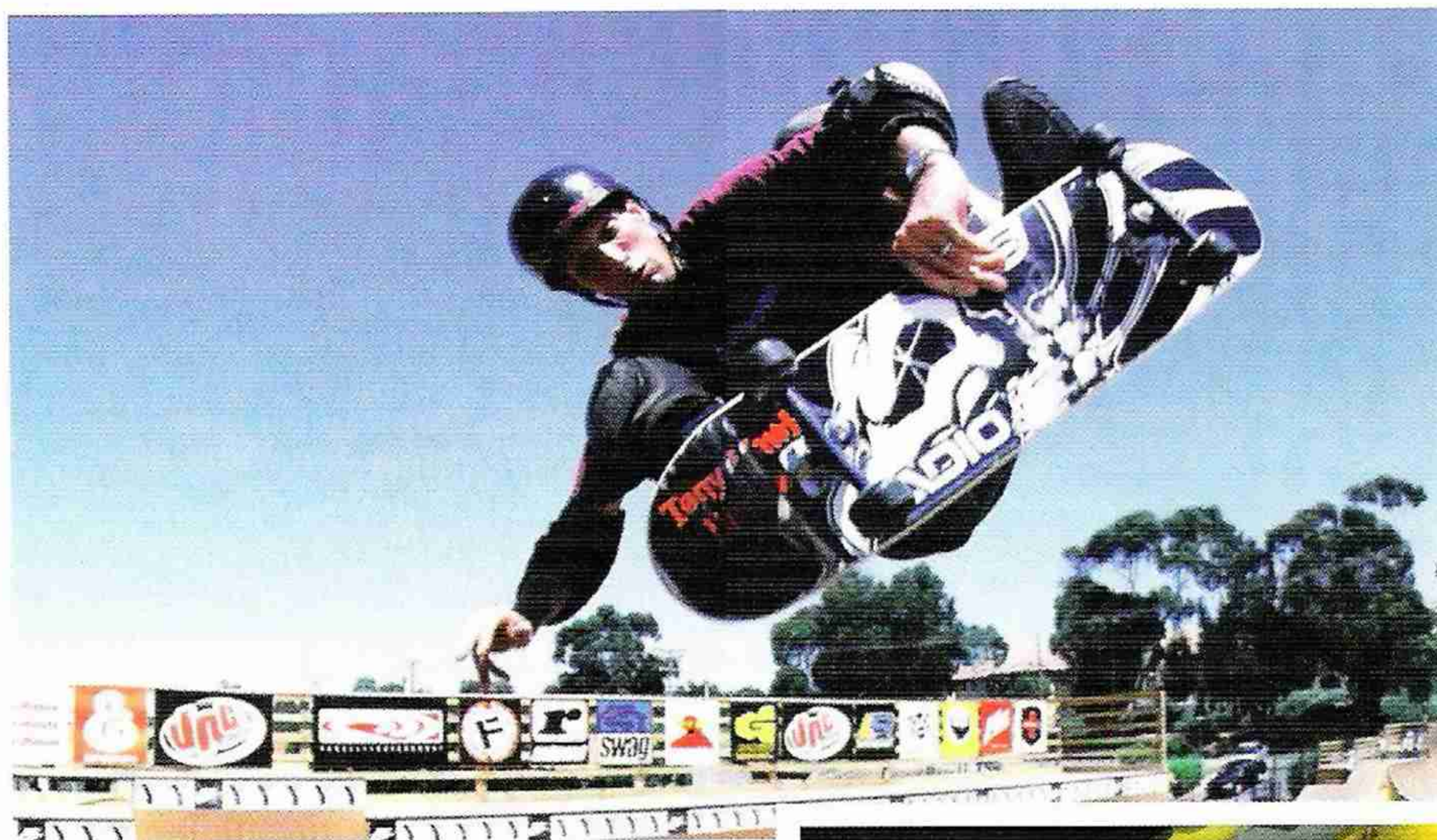
Když budete v soutěžích úspěšní, budete moct přibírat do svého repertoá-

ru nové triky. A ještě lepší je to, že si sami můžete rozhodnout, kterými tlačítky na joypadu budete své akrobatické kousky aktivovat, což, jistě uznáte, je věc šikovná a pohodlná.

Je vám asi jasné, že jakožto nováček toho ve hře moc nepředvedete. Ale to je pochopitelné a je tomu tak všude. A když se člověk učí, dochází i ke zraněním, kterých je v *TH2* fakt početně – a efektních. Autorům totiž nestačilo roztráskat Tonyho nebohou lebku o beton, ale ještě přidali spektrum efektních vejmazů – to aby se publikum mělo čemu smát. Takže vaše postavka to občas napere do zdi, jindy se zase narazí na kůl anebo se jí pod nohama rozletí prkno na tisíc kousků...

„Vaše postava to občas napere do zdi, jindy se narazí na kůl anebo se jí pod nohama rozpadá prkno...“

Hawk MLUVÍ



Nádherný/hrůzu nahánějící pohled. Stačí jeden chybný pohyb, hlava narazí na tvrdou zem a chce to hadr na vytekly mozky...

Tony Hawka se nám podařilo odchytnout na mistrovství světa ve skateboardingu a donutit ho k malé výměně názorů.

Jak jsi se vlastně dostal k videohram?

Vždycky mne lákalo na nějaké skateboardingové hře spolupracovat, navíc mě přímo oslovila Activision. Hry jsem sledoval, takže vím, že Activision je dělat fakt umí. Prostě vědí, jak má moderní skating vypadat, a tak jsem se dlouho nerozmýšlel.

Jak konkrétně jsi nové hře přispěl?

Dal jsem jim nějaké tipy a zajistil materiál pro nové triky i místa. Jasně, že hru neprogramuji, ale myslím, že jsem do ní dal spoustu informací...

Co bylo na vývoji hry nejlepší?

Asi motion capture - to byla hrozná sranda. Byla to sice dřina, a taky divné jezdit se všemi těmi přístroji. Několikrát se mi stalo, že jsem se pokoušel o nějaký trik a pěkně se při tom vymátl. Myslím, že i tyhle pády se ve hře objeví.

„Snad každý pohyb má reálný základ - neskutečnými se stávají pouze tehdy, když je ve vzduchu začínáte kombinovat.“

Bylo to něco jako 900? (Tony byl první skater, kterému se podařila otočka o 900 stupňů). Jaké to bylo, když jsi úspěšně dopadl?

Tenhle trik mne stál pěkné nervy, a to od okamžiku, kdy mne napadl. Když se mi povedl, pociťoval jsem obrovskou úlevu, už jsem totiž měl pocit, že to vzdám.

Vidíš kolem sebe nějakou konkurenci?

Jasně a jsou čím dál tím lepší. Bucky Lasek a Bob Burnquist pravděpodobně letos ovládnou Vert disciplínu. Rick McCrank, Andrew Reynolds, Brian Anderson a Eric Koston budou zase kralovat ve Street.

Jsou triky ve hře skutečně proveditelné?

Jediným omezením, které jsme při vývoji hry pociťovali, bylo omezení toho, co si lze vymyslet. Chtěli jsme totiž, aby hra byla co nejrealističtější, takže snad každý pohyb má reálný základ - neskutečnými se stávají pouze tehdy, když je ve vzduchu začínáte kombinovat. Ale možná, že ani nejsou nemožné. Prostě je předtím nikdo nevyzkoušel a právě to dělá hru tak zajímavou. Navíc zde můžete udělat kickflip do 360° flipu, což je něco neslýchaného.

Co bylo ve tvém životě vůbec nejtěžší?
Vzít na sebe odpovědnost.

Každý den nám do redakce volají hráči, že prý za jeden trik v původní hře dostali až 400,000 bodů. Jaké je tvoje nejvyšší skóre?
Hmm... řekněme 200,000, když to jde - bez cheatů.

Catherine Channon

Q+a

Scott Pease, producent titulu, nás provedl po zákulisí tohoto skateboardového zázraku.

Můžete nám něco prozradit o nových místech?

Je zde celá řada míst, stejně jako v *Tony Hawk's 1*, jenom tentokrát jsou větší a doslova napěchována skrytými oblastmi. Podíváte se do všech významných skateboardových měst v USA jako New York či Philadelphia, pak navštívíte i parky v zahraničí, třeba v Marseille.

Jak velké jsou úrovně v porovnání s první hrou?

Dvakrát takové. Městské úrovně jsou obrovsky rozlehlé, jsou tu masivní skryté oblasti, máme několik typů aut, vlaky, nákladáky, golfové káry a pochopitelně i taxíky.

Jak po sobě místa následují? Začínáme doma a pak se posouváme k těm exotičtějším?

Jakmile si postavíte vlastní postavu, začínáte vlastně z ničeho na místním skate parku - tady musíte získat peníze a prestiž a teprve pak se podíváte na slavná skateboardová místa, nejdříve v Americe, pak jinde.

Jak probíhal průzkum skutečných parků?

Buď jsme je sami navštívili, anebo se přes internet spojili s lidmi z té země a požádali je, aby nám poslali fotky. Jeden náš designer (Aaron) žije na východním pobřeží, takže snadno udělal New York a Philadelphii. Bohužel výlet do Francie jsme si dovolit nemohli, ale náš umělecký ředitel (Silvio) tam má nějaké kámoše, kteří do Marseille zajeli a poslali nám materiály.

Jaké jsou nejlepší nové triky?

Asi to, čemu se říká „manuals“ - to znamená, že buď jedete po zadních, nebo naopak po předních kolečkách. Tyhle triky musejí být vyvážené, stejně jako „grindy“, ovšem pohodlně jdou zvládnout na rovných úsecích, takže je lze

spojit v úchvatné kombo. Taky jsme do hry dali spoustu dalších triků, které snad ani nejde vyjmenovat.

Jak tentokrát funguje kariérní režim?

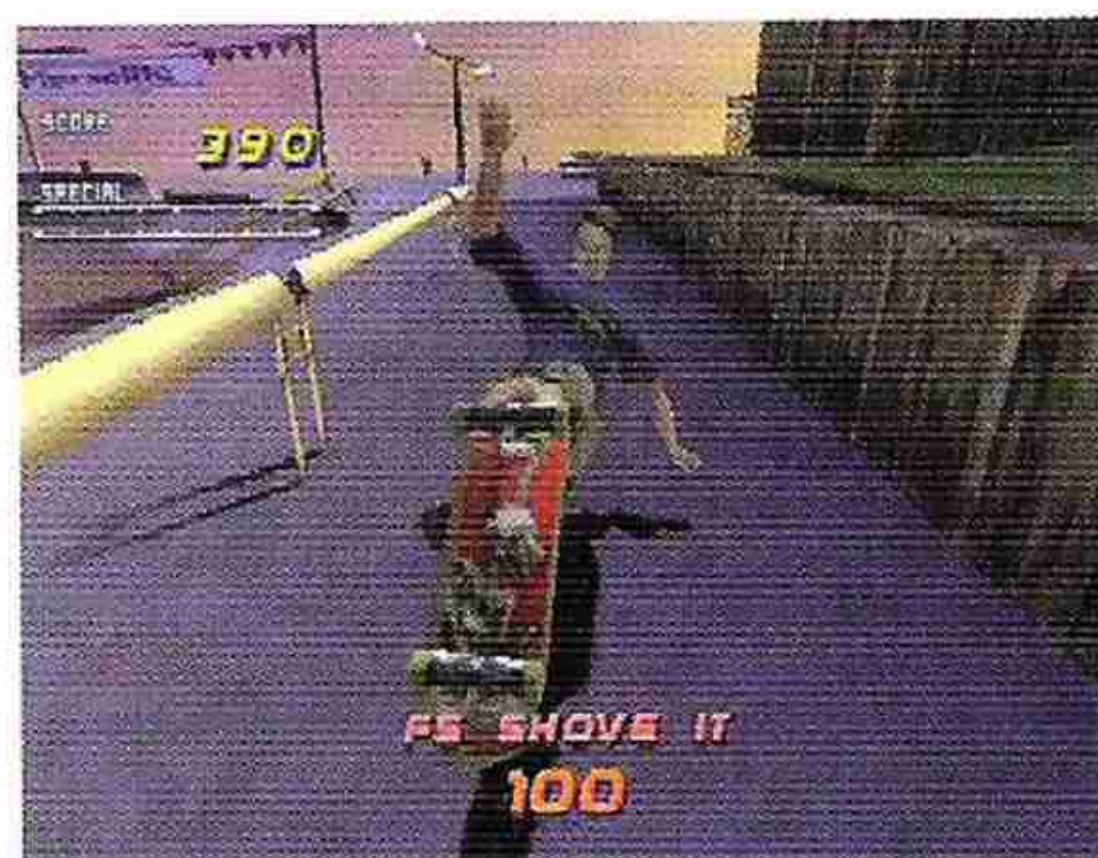
Je promakanější než minule. Nyní za splnění určitého cíle dostáváte peníze, s nimiž si můžete upgradovat své vybavení, triky, a můžete cestovat na větší a lepší parky. A taky získáte přístup ke skrytým oblastem.

Jak moc ke hře přispěl Tony?

Tony byl tak trochu zaneprázdněn - učil se programovat vektorové jednotky na PS2, takže na nás zas tolik času neměl. Ehm. Ale velmi nám pomohl radami, dal nám tipy na nové triky, natočil referenční materiály a dokonce nám poskytl soukromý archiv fotomateriálu, který jsme použili na ty skryté úrovně...

Vylepšovali jste režim pro dva hráče?

Ano, přidali jsme Contest Mode pro osm hráčů, takže si můžete pozvat sedm kámošů a pořádně to roztočit. Rovněž zde najdete Tag Mode, kde máte za úkol soupeře totálně zlikvidovat a poslat na tvrdý asfalt.



Animace jsou prostě famózní, ať už se vám trik povede nebo ne. Bacha, takhle někomu vyrazíte oko.

- Co se týče míst, *TH2* to pojal fakticky grandiózně. Francii zastupuje Marseille a skate park je udělán podle skutečné předlohy. Stejně tak proslulý Rio se směšným loadingem, kdy se přes obrazovku objeví nápis „uno momento, por favor.“ Směšným proto, že v Riu se mluví portugalsky a ne španělsky. Zbývající parky se nacházejí na různých místech Spojených států, od New Yorku po Havaj, ovšem na samém konci hry vás čeká extra skrytá úroveň, která se sku-

tečně nepodobá vůbec ničemu, co byste našli na téhle planetě. A to myslíme vážně a doslova.

Nuže, zmínili jsme se o postavách, o tricích a tak je čas přejít k fenoménu běžně označovanému jako „vaši kámoši“. Dali byste přednost suitě skejťáckých gentlemanů? Anebo drsných punků? Ano, pochopitelně i zde jsou obvyklé režimy pro více hráčů, doprovázené tak sofistikovanými možnostmi jako Battle Mode, kde ze svého protivníka můžete udělat hromádku masa a kostí - tedy pokud ho dobře sestřelíte z okraje rampy. Krom toho tu jsou režimy Street, Vert a Best Trick, které může současně hrát až osm hráčů. Vzpomínáte na ten taxík, který se motal v první hře. Co takhle použít stejný nápad a rozdat si to v Traffic Chicken s kámoši? Anebo Crash Test Dummy, kde musíte svému skaterovi přelámat co nejvíce kostí... *Tony Hawk's Pro Skater 2*

se tak jeví jako naprosto zásadní vylepšení beztak skvělé hry. Má v sobě všechny prvky, které originál dělaly tak skvělým, a zároveň dostatek prvků nových, aby umlčel ty, kdo by chtěli tvrdit, že to je jen „zopakování úspěšné formule“.

Ale zpátky k tvrdým faktům. Ať jsme se snažili sebevíc, přece vždycky naše triky byly ohodnoceny jako nevalné. Hmm, *Tony Hawk's 2* by se měl objevit i na PlayStation2, že by tedy toto bylo nějak spojeno s tlačítky Dual Shock2, jež jsou citlivá na tlak? Pamatujete, jak jsme vám popisovali pokusně udělaný „grab“? A co kdyby na PS2 triky závisely na tom, jak silně to či ono tlačítko stisknete? Kdyby například rychlé poklepání na ⊗ znamenalo, že váš hráč udělá jeden trik, a silný stisk by vyvolal trik úplně jiný? Nebylo by to skvělé? Jasně že bylo, a Tony Hawk se možná někde v Kalifornii šibalsky usmívá... ■

„Na konci hry vás čeká úroveň, která se skutečně nepodobá ničemu, co byste našli na téhle planetě.“



Na většinu svých nepřátel si jistě vzpomene-
te z předchozích dílů, v *Survivoru* jsou ale díky pohledu první
osoby daleko strašidelnější. Dávejte si obzvláště dobrý pozor
na nečekané útoky zezadu.



TOHLE V NATIONAL GEOGRAPHIC ZCELA URČITĚ NEUVIDÍTE!



Resident Evil: Survivor

“Nad svou postavou máte díky pohledu první osoby lepší

FAKTA

■ VYDAVATEL	Eidos
■ VÝROBCE	Capcom
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	18 a více
■ POČET HRÁČŮ	1
■ ANGLIČTINA:	průměrná

Tvář, již vám nastaví další pokračování maligní ságy *Resident Evil*, je stejně zizvená, vředovitá a tlející jako její tři předchůdkyně, pod svým hnisajícím akné však přece jen skrývá cosi nového. Nemyslím tím novou a ještě odpornější kožní degeneraci, z tohoto pohledu není na rozverných taškářích s nedostatečnou ústní hygienou, kteří by vás na každém kroku městem samou láskou div nesnědli, třeba nic zlepšovat. Tou převratnou novinkou v historii her *Resident Evil* je skutečnost, že *Survivor* byl designován tak, aby umožnil nahrazení gamepadu pistolí. Ano, je to tak.

Nejznatelnější změnou oproti předchozím dílům je využití pohledu první osoby namísto tradičního pohledu nezúčastněného pozorovatele. Díky tomu máte nad vaší postavou lepší kontrolu a hra je daleko přehlednější, je ale třeba dávat si dobrý pozor na to, co se děje za vašimi zády. Používání předmětů je ve hře vzhledem k nedostatku tlačítek na pistolí značně zjednodušeno, takže se nemusíte obávat složitějšího probírání se inventářem. V pra-

xi to funguje tak, že se vždy věc nutná k dalšímu pokroku v ději sama použije tam, kde má, takže se můžete soustředit výhradně na střelení. Zde je další změna. Jelikož je hra na střelení postavená, máte ke své první pistolí nekonečnou zásobu střeliva. Za normálních okolností by tento fakt spíše snižoval kvalitu hry, tvůrci ovšem vše vtipně vyřešili její nízkou účinností. Další zbraně, které na své cestě naleznete, už budou vyžadovat pečlivou kontrolu munice, neboť té není ve městě plném malomocných zombií nikdy dostatek, za to vám však budou na neutralizaci nepřítelů stačit mnohdy dva až tři výstřely. Je třeba říci, že *Survivor* byl optimalizován pro použití originální pistole G-Con45, a i když by měl být kompatibilní s většinou pistolí, bude lepší, když se raději přesvědčíte, dá-li se s vaší plastovou beretou hrát. Pokud

pistolí nevlastníte, není nutné zoufat, hra se dá samozřejmě hrát velice obstojně i s gamepadem. Ten vám, na rozdíl od jednoduchosti střelby pistole, poskytne komfort lehkého ovládání pohybu a díky funkci quick search (rychlé hledání) rovněž rychlé zaměření nepřítele. Osobně dávám kupodivu stále přednost gamepadu, pohyb ve hře pomocí tlačítek na pistolí není zdaleka tak přirozený a intuitivní, jako s dualshockem.

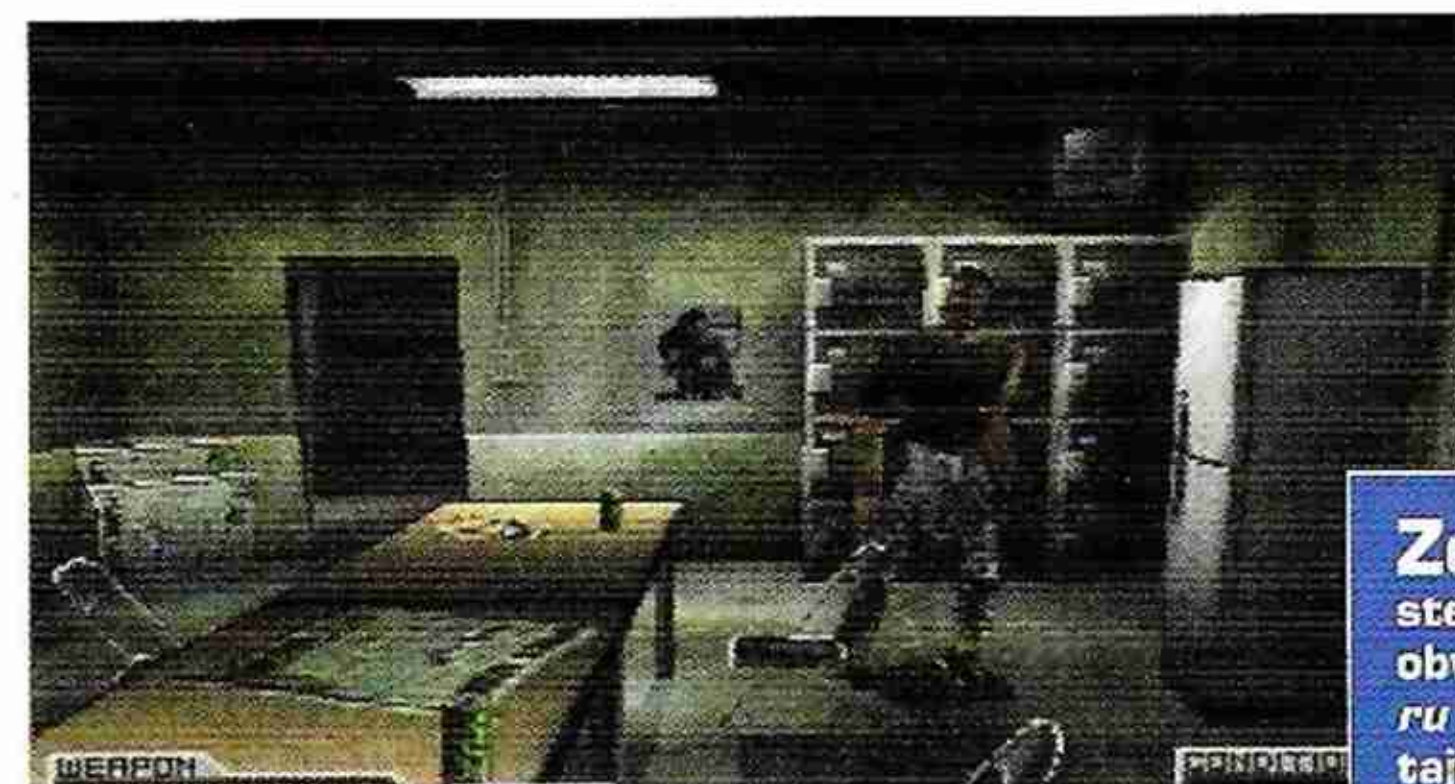
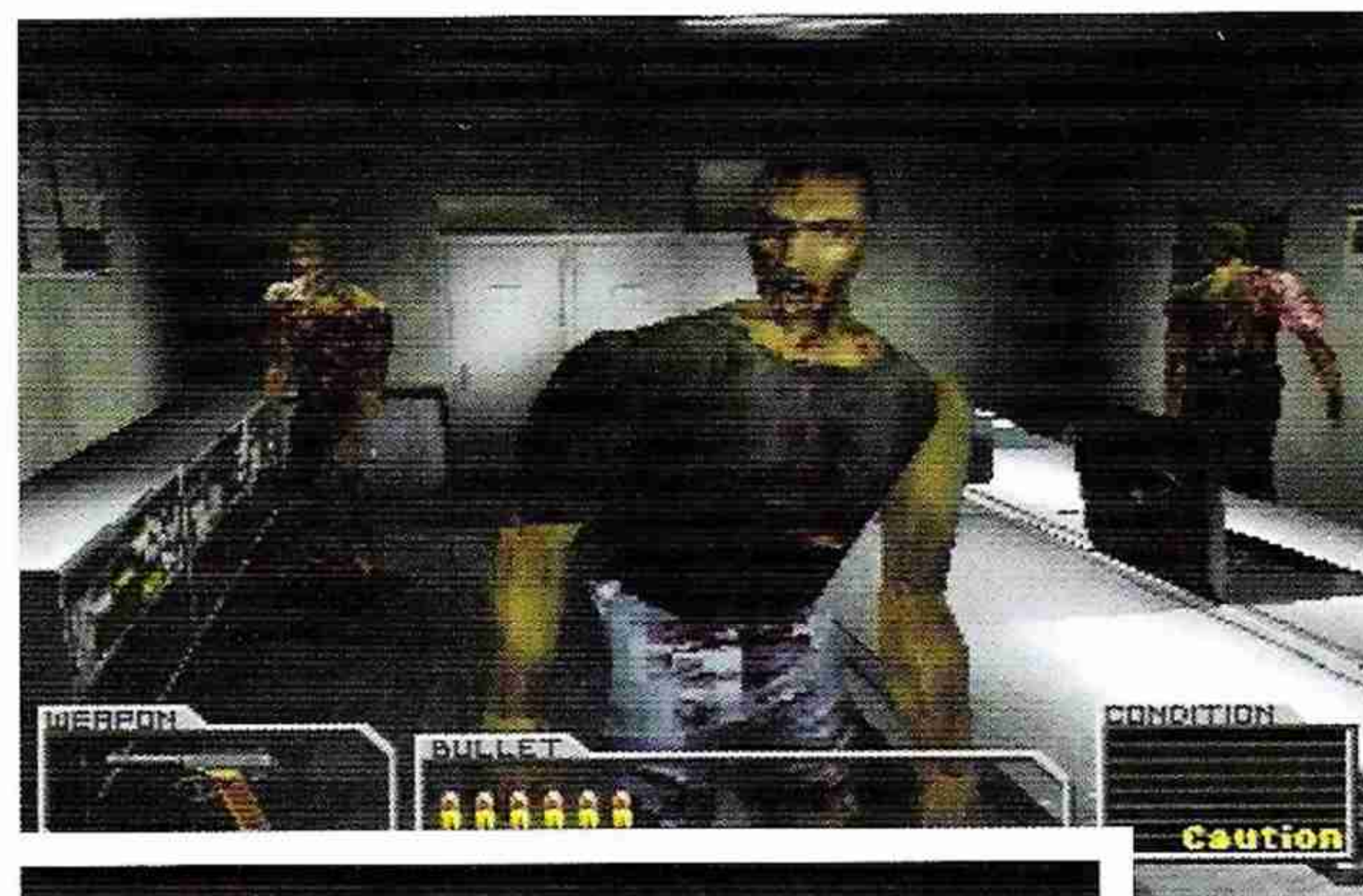
Děj hry se tentokrát přesunul z Raccoon City na americký středozápad, kde ve městě, jehož obyvatele bezrozbytku zaměstnává zlověstná Umbrella Ltd., vypukne epidemie viru T. Na samém začátku příběhu se váš hrdina, po drobné kolizi helikoptéry se zemským povrchem, ocitne v arménii přímo v centru bujícího hnisokvasu svých bývalých spoluobčanů. Máte tedy rovnou tři úkoly - projít bez úhony měs-



Resident Evil: Survivor



Možná vás ani moc nepřekvapí, že grafika menu je takřka identická se známým provedením tabulek nastavení v ostatních *Resident Evil* hrách. Rovněž zbraně, rostliny a ostatní předměty mají ve hře funkci známou z předešlých dílů.



Zombie jsou stejně pomalí jako obvykle, v *Survivoru* ale objevili tajemství týmové práce, takže na ně narazíte zpravidla v početnějších skupinkách.



JAK...

ZABÍT NEŽIVÉHO



Většinou si vystačíte s opakovanou střelbou šitou umřlým přímo na tělo. Neztrácejte čas nabíjením a volte vhodnou zbraň a munici.



Chcete-li projít *Survivor* jen se základní pistolí, jistě oceníte fakt, že rány cílené do obou hemisfér jsou daleko účinnější než střelba na solar plexus.



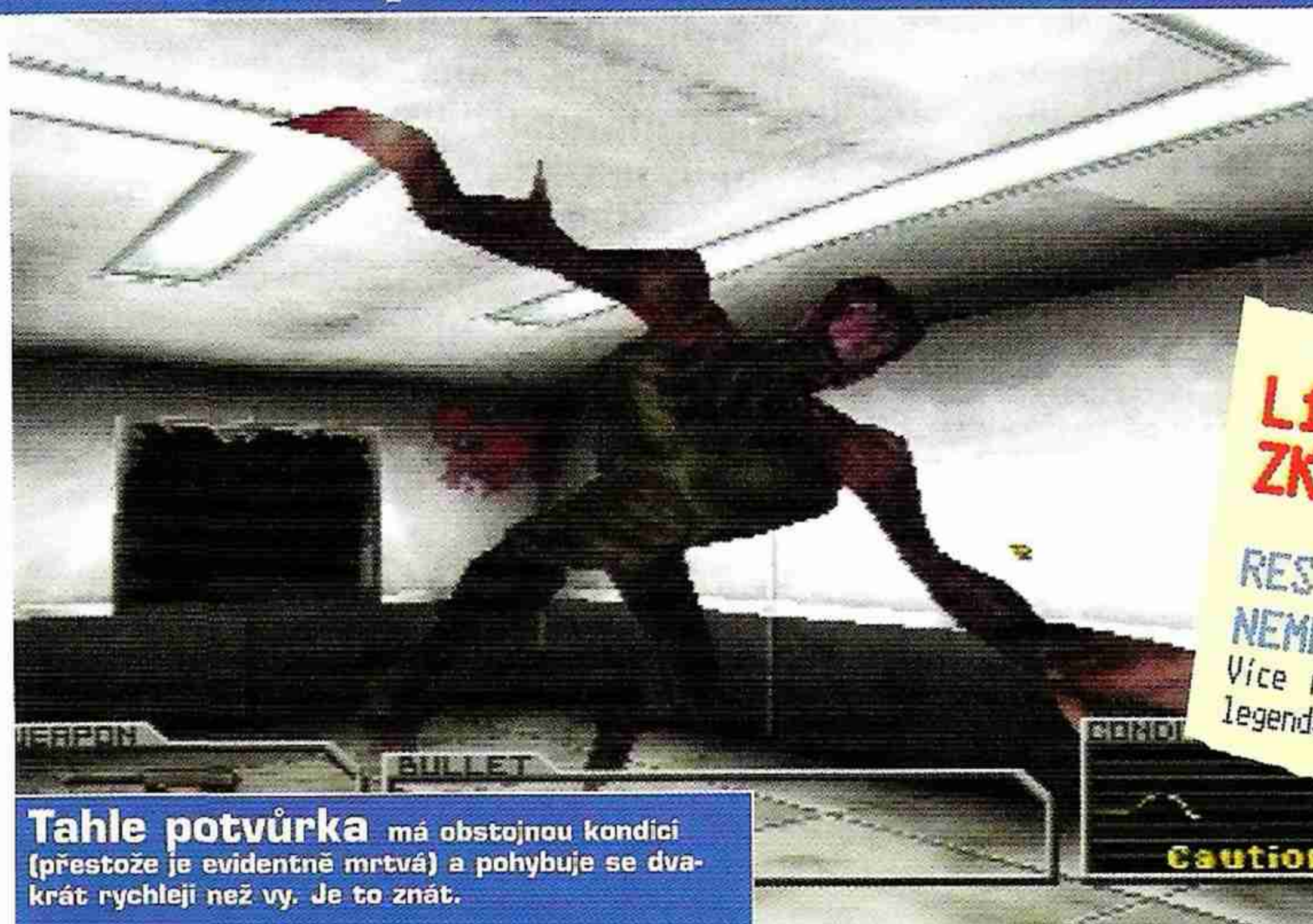
Snažte se co možná nejrychleji najít brokovnici nebo magnum. Jejich používání sice nenabízí luxus nekonečné munice, ale pouhé dva smrtící výstřely jsou jistě vítanou kompenzací.

kontrolu a hra je daleko přehlednější.

tem; zjistit, co jste vlastně zač, a pokud možno, vyhnout se láskyplnému obětí tvorů, které cestou potkáte. Za zmínku stojí, že se děj neodvíjí tak úplně lineárně. Ve skutečnosti máte s většinou nalezených klíčů až tři možnosti volby. Záleží jen na vás, kterým dveřím dáte přednost. Relativně nepříznivou skutečností je arkádový způsob hraní, který vám umožňuje čtyřikrát oživit svou zabitou postavu, popáté je ale bohužel definitivní konec a musíte hrát znovu od začátku (v manuálu sice stojí, že se ve hře pozice ukládají jako obvykle pomocí psacích strojů a pásek, na žádný jsem ale nenarazil).

I tak je, ač s pistolí či bez, *Resident Evil Survivor* napínavým dobrodružstvím, které milovníkům tohoto žánru nelze než vřele doporučit.

David Dvořák



Tahle potvůrka má obstojnou kondici (přestože je evidentně mrtvá) a pohybuje se dvakrát rychleji než vy. Je to znát.

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

**RESIDENT EVIL 3:
NEMESIS**

Více než důstojný pokračovatel legendární hororové série.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazín
VERDIKT

■ GRAFIKA:

■ HRATELNOST:

■ ŽIVOTNOST:

Standardní *Resident Evil*. 8

Podle toho, čím střílíte. 7

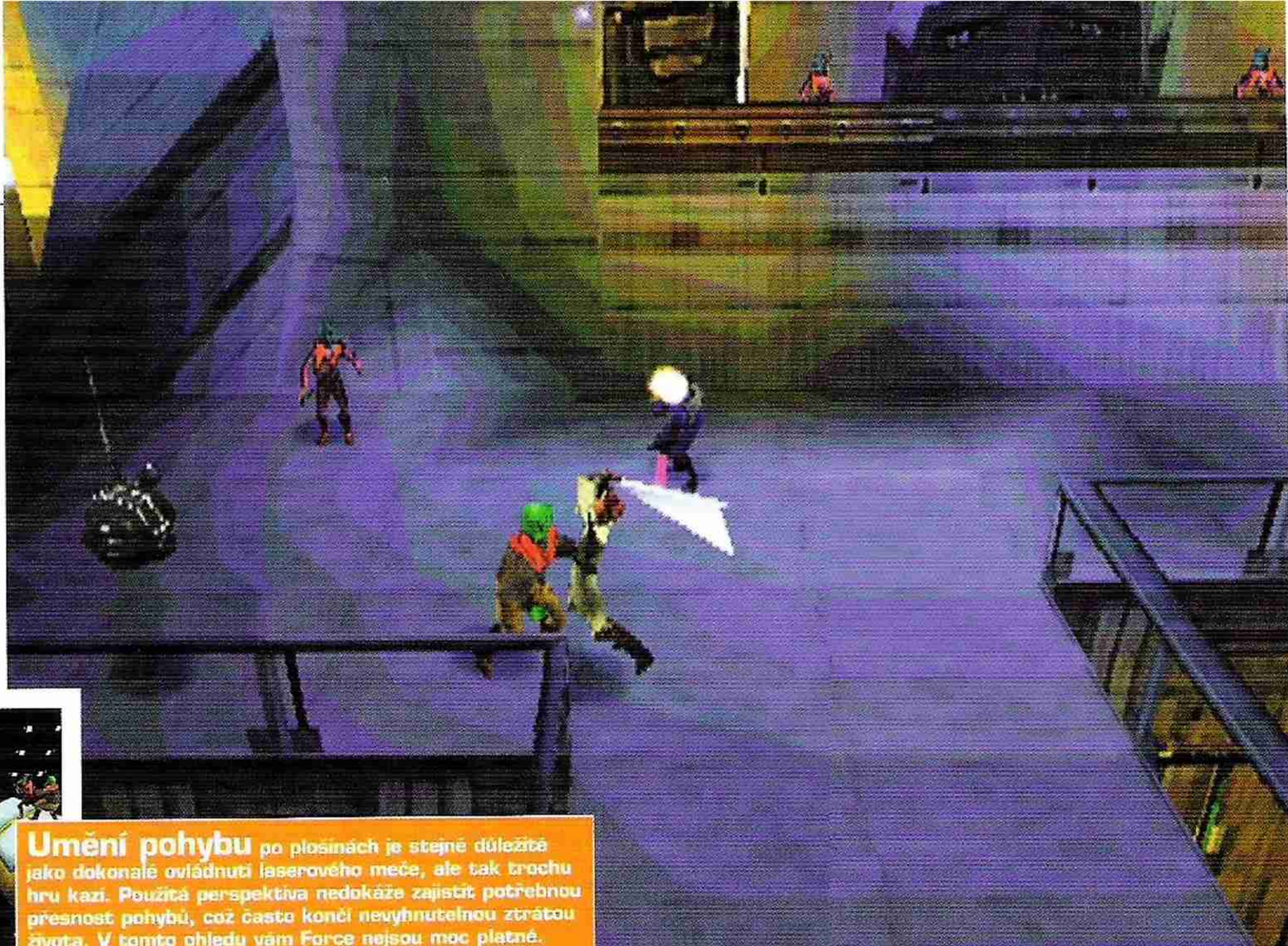
Bez ukládání pozice jednou do konce a dost. 6

■ CELKOVĚ

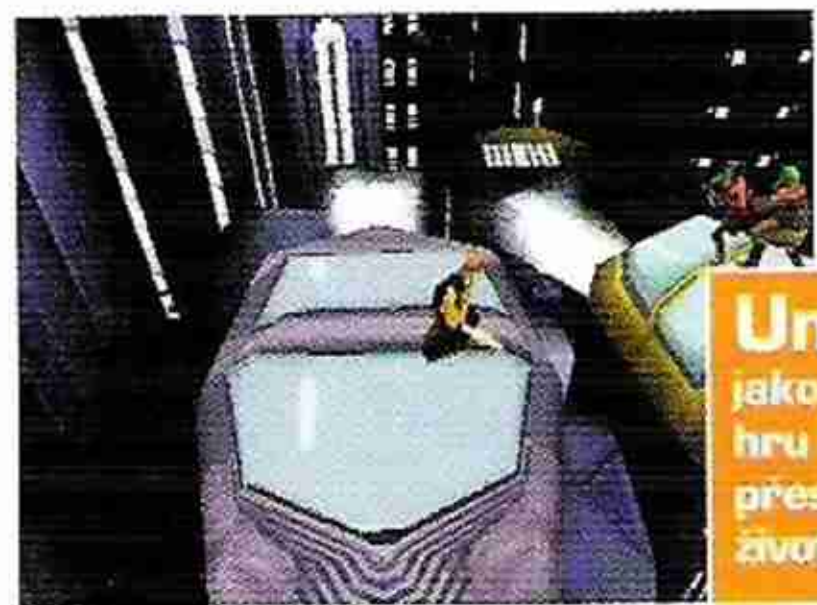
Zábavná modifikovaná verze hry ze známého hororového světa, která by ovšem byla ještě zábavnější, pokud by bylo možné ukládat svou dosaženou pozici.

7

Z DESETI



Umění pohybu po plošinách je stejně důležitá jako dokonalé ovládnutí laserového meče, ale tak trochu hru kazí. Použitá perspektiva nedokáže zajistit potřebnou přesnost pohybů, což často končí nevyhnutelnou ztrátou života. V tomto ohledu vám Force nejsou moc platné.



MĚLA SNAD TAKHLE NĚJAK VYPADAT UŽ HRA *THE PHANTOM MENACE*?



Star Wars Episode I:

Jedi Power Battles

“Ke správné zábavě přispívají zvukové efekty a rozmanitost

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Activision
■ VÝROBCE:	Lucas Arts
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2

Jako odpověď na kritiku, kterou si vysloužil film *The Phantom Menace*, George Lukas prohlásil, že byl film zaměřen na novou generaci fanoušků, právě tak jako původní *Star Wars* v roce 1977 oslovily miliony jedenáctiletých diváků. Lucas-Arts použili podobnou strategii pro nejnovější playstationový titul *Episode I*. Ale nehledě k jejich téměř omluvnému prohlášení, že přímá hratelnost *Jedi Power Battles* je zaměřena na mladší, nikoliv již blíže nespecifikované publikum, nemají se opravdu proč rozčilovat.

Zatímco může Lucas uvádět Jakea Lloyda, Jar-Jar Binks a hubenou nijak nerozvinutou zápletku *Episode I* jako výčet argumentů na podporu svého pojetí, diskutabilnější jsou tvrzení Activision, že arkádový obsah *Jedi Power Battles* je věnován méně náročnému publiku. A opravdu - ve srovnání s nepodařeným *The Phantom Menace* se *Jedi Power Battles* jeví jako mnohem kultivovanější hra, která zaujme širokou hráčskou veřejnost.

Jedi Power Battles je rychlý akční titul volně vycházející z filmu *The Phantom*

Menace. Každý hráč si volí jednoho z pěti členů Jedi Council a pak už ho čekají zmatky laserových bitev v úrovních formovaných podle nejdůležitějších oblastí *Episode I*. Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Mace Windu Samuela L. Jacksona a Plo Koon se seřadí v novém paláci Councilu a každý z nich nabízí hráčům jedinečné schopnosti a samozřejmě také speciální pohyby - tentokrát označované jako „Force Powers“.

Obi-Wan, Qui-Gon a Mace jsou všestranní a tak zůstává na Adim a Ploovi, aby zastoupili povinné typy „rychlý, ale slabý“ a „silný ale pomalý“. Příjemně známý obsah se pak odvíjí společně s průběhem hry - *Jedi Power Battles* je vypilovanou kombinací *Fighting Force* a loňskou *The Phantom Menace* obohacenou o plošinovku, která je jakoby našroubovaná na neustálých bojových sekvencích.

Nedostatek originality v *Jedi Power Battles* je ale vynahrazen úhledností a dokonalostí grafiky. Deset světů je rozděleno do 24 sektorů a podívejte se třeba na močály Naboo, jimiž vede cesta na planetu Thees, výlet do Tatoonie a konečně

také Coruscant. Všechny jsou štědře poseté rozmanitými detaily, předvádějí komplikovaný úroňový design a prostředí, které dodá triviálnímu hernímu zážitku na šťavnatosti. Skoro jako film.

Pomocí laserových mečů si hráči klestí cestu skrze vlny strážných droidů a dalších nepřátelských zjevů z filmu, mezi kterými pochopitelně nechybí ani Darth Maul. Díky zeleným a modrým kuličkám roztroušeným po okolí si mohou doplnit ubývající zdraví a Force Power. Do hry vstupují i další užitečné doplňky spolu s power-upy pro laserové meče, které rovněž sklízíte v zábavných bojových sekvencích. I práce kamery a pohybu postav v *Jedi Power Battles* je tak plynulá, že hře dokonce odpustíte i její určitou povrchnost. K nenucené zábavě, která se v plné šíři rozvine především v režimu Dual-player, také přispívají zvukové efekty doprovázející šlehání laserových mečů a rozmanitost útočných pohybů.

Občas je vám nabídnuta nějaká ta vedlejší hra (v nichž se především stíhá a závodí v autech), na koncích úrovní

00000

Credits:5

Jedi Power Battles

03170

Credits:2

JAK...

BOJOVAT JAKO OBI-WAN

Jak lze předpokládat, hlavní částí zápletky je Darth Maul. Přesně jako ve filmu představuje hrozivého protivníka, který si na hráči vynutí maximální využití power-upů pro laserové meče. Tak do toho.

13957

Credits:1

00000

Credits:5

Každá úroveň končí soubojem s bossem. Žádný z nich bohužel nevychází z mytologie Star Wars, která se klání obrovským robotům.

00115

Credits:4

útočných pohybů.

nechybí ani povinní závěreční bossové a *Jedi Power Battles* tak úspěšně křečkuje všechna klišé knihy videoher. To ovšem není její hlavní chyba. Pozlátka na povrchu *Jedi* však skrývá některé dost hrubé nedostatky. Neodpustitelné plošinové „skákačí“ sektory vyžadují přesnost, kterou hra nedokáže zajistit. Je tedy příliš snadné zmeškat skok a zřítit se z římsy. Tento problém je spojen s obvyklou perspektivou, kvůli které se skoky těžko odhadují. Toto stále se vracející trápení se s vámi jako stín vleče celou *Jedi Power Battles* a neustále kazí jinak hladkou zábavnou hratelnost.

Hra *Jedi Power Battles* ukazuje, že jsme stále ještě nedospěli k definitivní verzi hry *Star Wars Episode I*, ale rozhodně jsme vyrazili tím správným směrem. Snad se to LucasArts podaří v *Episode II*.

Steve Merrett

Existují tři kasty droidů. Modří jsou nejslabší, následují odolnější Červení a pak zatraceně obtížní Oranžoví.

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

**STAR WARS:
THE PHANTOM MENACE**
Obrovská směs plošinovkové a bojové akce.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ GRAFIKA:	Zavalité postavy, ale excelentní design úrovní.	7
■ HRATELNOST:	Jednoduchá staromódní akce. Omezující, ale zábavná.	7
■ ŽIVOTNOST:	Spousta obtížných a frustrujících úrovní.	8

CELKOVĚ

Jedi Power Battles je uhlazená a nesmírně hratelná hra pokažená jen několika malichernými nedostatky. Krom toho tu na trpělivější hráče čeká spousta zábavy.

7

Z DESETI

PLAYTEST



Každá z tratí má svůj předobraz v některém z muppetáckých filmů.



Kermit v bažinách rozjíždí své bandžo (zpívá hlasem Franka Oz, režiséra Malého krámu hrůz a Trháků pana Bowfinger).
 1ST 0:52.5
 2ND
 2/3

TELEVIZNÍ HVĚZDY DOBYLY STŘÍBRNÉ PLÁTNO - A JEŠTĚ STÁLE MAJÍ DOST SIL.



Muppet RaceMania

“Nechybějí tu pochopitelně tradiční power-upy...”

FAKTA

■ VYDAVATEL	SCEE
■ VÝROBCE	Travellers Tales
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ	1 až 2
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná

Muppets jsou hvězdy. Zná a uctívá je skoro každý. Až na nás. Do naší republiky (konkrétněji do naší televize) Muppets dorazili jednak pozdě, v době kdy šajn jejich největší slávy už lehce pohasíná, navíc pouze ve své infantilní podobě pořadů pro děti - jejich nejslavnější televizní show před námi i nadále zůstává skryta důkladněji než hničící sousto z vánočního kapra ve vykotlaných zubech vašeho dědy za parného červencového dne.

Takže není divu, že poté, co placku Muppet RaceMania uzavře do šedé samotky své konzole a na obrazovce naskočí první barevně našlehané záběry, hráč tuzemák jen velmi těžko upadne do mráкотné extáze a bude vykřikovat: "To je přece žabák Kermit! A prasnice Piggy! A Gonzo! A Rizzo v motorizovaném kusu sejra - jak jinak! A před kaž-

dým závodem řeknou Statler a Waldorf jeden ze svých vtipů! A hele, to je přece to prostředí z filmu Muppets dobývají Manhattan! A tohle zase z jejich Ostrova pokladů! Prostě jeden z momentů, na kterém je hra Muppet RaceMania postavena, u nás kompletně nefunguje a není to ničí chyba. Takže budeme brát muppetáckou gamesu jen jako normální hru, jednu z dalších Mario Kart esque, jakých se na PlayStationu během krátké doby vyvalilo docela neurčkom (Speed Freaks, Crash Team Racing).

Na férovku si je ovšem nutné přiznat, že i sama o sobě Muppets RaceMania v pohodě obstojí. Tady nikdo nic neodflákl. O pečlivě ošetřených věcech spojených s Muppetáky už jsem tu cosi naznačoval (připočítejte si k tomu ještě hudební a filmové klipy) a ta samá práce je vidět i na rychlé, barvami nadupané a minifórky narvané grafice, dábelské hratelnosti, pest-

rosti drah a rozlehlosti (ve hře je celkem dvacet pět Muppetáků, devět nepřátelských bossů a třicet čtyři rozdílných závodních okruhů). Nechybějí tu pochopitelně tradiční rekvizity - bomby metané na soupeře, superboosting, extra zbraně a bonusy a vychytané zkratky - Muppets RaceMania má zkrátka úplně všechno, co mají již zmiňovaní Speed Freaks nebo Crash Team Racing, a téměř na té samé bezchybné úrovni (snad jen na příliš citlivém ovládání, které postrádá i náznak setrvačnosti, by chtělo ještě trochu zapracovat). Stejně vysoké hodnocení jako u těchto her jí uniklo jen o příslovečný chlup z bradavice vašeho dědy - a to hlavně z lokálních důvodů. U našich hráčů bude princip "shledání se se starými známými" fungovat spíš v případě Crash Team Racingu než Muppet RaceManie. Nebrečte. Tak to prostě je.

Štěpán Kopřiva

LÍBÍ SE VAM? ZKUSTE TŘEBA...
CRASH TEAM RACING
 Pokud se vám nelíbí Muppety, zkuste raději Bandicoota.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
 Magazin

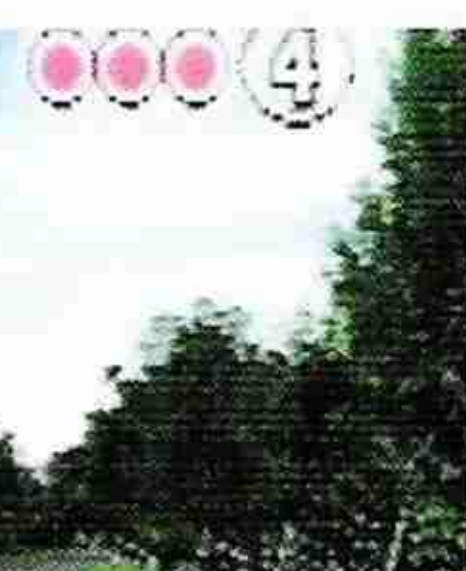
VERDIKT

■ GRAFIKA:	Blesková a vybraně muppetózní. 9
■ HRATELNOST:	Přátelská až na hranici srdečnosti. 8
■ ŽIVOTNOST:	Hodně tajných lokací a schovaných bonusů. 8

■ CELKOVĚ
 Crash Team Racingu a Speed Freaks vpučel u Foxů zdatný konkurent. A žádné béčko, ale na úrovni. Jediný problém je, že v táhle zemi Muppets nikoho neberou.

8

Z DESETI



Nejvíce
realistická volba je
pohled z kokpitu.
Avšak pozor: je také
nejobtížnější.



Splitscreen režim pro dva hráče není zdaleka tak
zábavný, jak by měl být. Trpí pomalostí a hrubou grafikou.

JEDINÝ SIMULÁTOR F1, VE KTERÉM MŮŽETE JEZDIT ZA JAGUAR.



F1 2000

„Lehké nastavení není nic víc než zábavně pojatý trénink“

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Electronic Arts
■ VÝROBCE:	EA Sports
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nenáročná
■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

FORMULA ONE '99 (8/10)
Velmi dobře ovladatelný a dobře
vypadající simulátor od konkurence.

Ežungli playstationových her s tematikou F1 dlouhá léta opanoval jeden lev. Série *Formula One* od Psygnosis panovala svému království neochvějně. Snaha několika slabých rivalů byla odsouzena k nezdaru. Tak tomu bylo až do letošního jara, kdy na trh konečně vstoupil silný konkurent. Je mladý a dravý, přitom těží z bohatých zkušeností a dlouholeté síly své mateřské stáje: *F1 2000* od Electronic Arts.

Zatím však k přímému střetu dvou silných titulů patrně nedojde, v ročním vydavatelském kalendáři stojí přesně na opačných stranách. Zatímco *Formula One 99* shrnuje na sklonku seriálu závodů Grand Prix uplynulý ročník, *F1 2000* volí opačnou taktiku, kdy v atmosféře právě se rozvíjející sezóny nabízí možnost aktivní účasti na ní. Každý lev si zatím zabral polovinu džungle. Jedno i druhé má bez ohledu na skutečné kvality každé z her svou výhodu. Psygnosis mají dost času do své hry začlenit reálné výsledky a statistiky, jistě si ještě pamatujete, jak v jejich hře vypadne Schumacher po závodě v Silverstonu díky

zranění. Na druhou stranu hráč má ve *Formula One 99* možnost účasti až tehdy, když už je prakticky rozhodnuto. Electronic Arts si musí nutně trochu vymýšlet, v důsledku čehož průběh virtuálních závodů nemá pak někdy s realitou příliš společného. Po třech závodech to například vypadá s Eddie Irvine v týmu Jaguar velice špatně, ale hra, jistě pod dojmem jeho vynikajících loňských výsledků, simuluje britského jezdce coby jednoho z nejsilnějších pilotů na okruzích. Naopak nováček Jenson Button patří mezi několik málo bodujících jezdců, ale ve hře s železnou pravidelností obsazuje poslední místa. Ovšem atraktivita maximální aktuálnosti hry má své kouzlo. Se svým favoritem Häkkinenem jsem už vyhrál sezonu začátkem dubna, a tak je pro mě jeho reálné trápení s nespolehlivostí vozu přeci jen o něco snesitelnější.



Pojďme však ke skutečným kvalitám hry. *F1 2000* je bezesporu lidovější titul - velmi příjemná a mírně stylizovaná grafika ve spojení s daleko jednodušší křivkou obtížnosti jsou toho dokladem. Při jednoduchém nastavení, s vypnutou penalizací, pravidly FIA a poškozením vozu je sezóna šampionátu procházka růžovou zahradou. Pravda, pokud začnete nereálné nastavení zneužívat tím, že si budete krátiť cestu přes trávník a ničit soupeře ve stylu *Destruction Derby*, váš titul mistra světa, kterého spolehlivě dosáhnete za tři hodiny hry, nebude mít se světem F1 nic společného. Na druhou stranu méně

trpěliví a méně pro formuli nadšení hráči budou mnohem snáze vtaženi do děje. V další fázi si nastavíte strategii, pravidla, delší závody a střední obtížnost a zkušenost simulace se rázem vyšvihne na úroveň her od Psygnosis. Po úvodním rozjezdu (lehké nastavení není skutečně nic víc než zábavně pojatý tré-



Při realistickém nastavení si sebemenší kontakt se soupeřovým vozem nemůžete dovolit



JAK...

DOBYT MELBOURNE



Obečně jsou simulátory F1 obtížné do okamžiku, než si dokonale osvojíte trať závodu. Naučte se zatáčky a místa, kde je třeba začít brzdit.



Okruh v Melbourne začíná čtyřmi velmi ostrými zatáčkami. První a třetí se brzdit od vzdálenosti 50 yardů a druhá a čtvrtá od 75 yardů.



Následují čtyři mírné zatáčky za sebou, stačí je jen mírně přibrzdit a v polovině lze zrychlovat už na plno. Kdyby vás to vynášelo, uberte plyn.



Ke konci přijde jedna velmi těžká pravotočivá. Brzdit je třeba už na 100 yardech i při hodně přesném najíždění. Poslední pravotočivá je jednoduchá a pak už jste v cílové rovině.



Předjíždění je kořením závodů, přináší nejvíce uspokojení, ale též nejosudovější chyby



ovládání a počáteční seznámení s tratěmi.

nink ovládání a počáteční seznámení s tratěmi) tak budete mnohem lépe připraveni vstoupit do světa F1 se vším všudy.

F1 2000 je ve srovnání s hrami NASCAR určitě nejlepší závodní titul od EA inspirovaný skutečností. Má dostatek nových či jiných prvků, aby mohl důstojně konkurovat zavedené sérii od Psygnosis (například pojetí komentáře, který se omezuje pouze na úvod. V samotném závodě slyšíte jen pokyny z depa). Je to první krok, který dopadl dobře a dává naději, že v blízké budoucnosti se dočkáme zvýšeného úsilí z obou konkurenčních táborů. Díky této hře by mohly být jak Formula One 2000 od Psygnosis, tak budoucí F1 2001 od EA vynikajícími tituly. Z konkurence, jak známo, těžší především zákazník.

FariD Starman



Režim Replay vám umožňuje přehrávání předchozí situace kdykoli v průběhu závodu jako ve fotbale

OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazín
VERDIKT

- GRAFIKA: Pohledná a plynulá. To však neplatí při splitscreenu. **7**
- HRATELNOST: Pozvolná křivka obtížnosti plus moře možností. **8**
- ŽIVOTNOST: Jedna sezóna F1. **8**

■ CELKOVĚ
Určitě hratelně nejprůběžnější playstationové formule. Přitom, kdo chce, může si ze hry udělat téměř přesný simulátor F1.

8

Z DESETI



Konečně zase něco
jiného než profláklé fantasy kulisy -
atmosféra starého Londýna
vysloveně láká k podrobnému
prozkoumání.



Monstra nám od posled-
ně taky pořádně vytvrdla.

MRTVÝ MOŽNÁ PRD VÍ, ALE SEKAT MEČEM DOVEDE DOCELA OBSTOJNĚ.



MediEvil 2

“Protivníci Dana Fortosqueho jsou pestřejší než kostýmy

FAKTA

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ VÝROBCE:	In-house
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
■ ANGLIČTINA:	nenáročná
■ POČET HRÁČŮ:	1

Eoby, kdy byla smrt definitivní záležitostí, jsou už dávno pryč. Živí-mrtví se trouší hrami v takovém počtu, že to už začíná vypadat, jako by měli v pekle uhelné prázdniny. Ani *MediEvil 2* netrhá partu - rozhodně se o něm nedá prohlásit, že by byl zombieprostý. Záhrobníci tentokrát neodolali pozvání padoušského lorda Palethorna, sbalili si kufry a pasy a vyrazili za památkami do Londýna. Šokovaní živáci jsou proti téhle turistické invazi bezmocní a pod úderý démonů se rychle, byť nedobrovolně sami připojují k svazu nemrtvých. Naštěstí začíná svítat na lepší časy. Záchrana britského ostrova právě vstává z muzejního katafalku a protahuje si proležené kosti - nic jiného z ní ostatně ani nezbývá. Sir Dan Fortesque vyráží na svůj další boj se zlem.

Hra *MediEvil 2* kráčí ve stopách jedničky tak opatrně, jako by procházela plně osázeným minovým polem. A proč taky měnit úspěšný systém? Stejně jako první díl je *MediEvil* s pořadovým číslem dvě 3D plošinovka, ve které hrdina vybavený mečem a štítem odsekává svým oponentům nepo-

třebné orgány. Stejně jako v jedničce zelená krev cáká a cáká a ani zkostnatělý sir Dan Fortesque se od poslední moc nezměnil - co mu mohlo upadnout, to už mu dávno upadlo. Tak se aspoň tvůrci obuli do celkové grafické stránky. Především opustili středověké kulisy a posunuli děj v čase o nějaký kus bliž současnosti - do Anglie začátku devatenáctého století. A je to skvělá kombinace. Pobíhání hrady a zámky se už pro hráče začalo stávat nudnějším než schůze klubu zahrádkářů. Zato procházka ponurými uličkami Londýna na ně dýchne atmosférou sherlockholmesovských povídek a chirurgických excesů Jacka Rozparovače. Když do tajemného viktoriánského světa vrazíte trochu živých-mrtvých, pár démonů z jiného světa, hrst pološilných vědců a pokapete pravým anglickým deštěm - máte mix stejně výbušný jako dobře namíchaný Molotovův koktejl.

Ačkoliv sir Dan Fortesque může v okamžiku nouze mlá-

tit protivníky vlastní utrženou rukou, nemusí se vždycky spoléhat jen na spolehlivou dlaňovku - k dispozici má mohutný arzenál, a to nejen zbraní sečných, ale tentokrát i modernějších, střelných. Hodí se, neboť ulice Londýna doslova přetékají nespolečenskými elementy, které netouží po ničem jiném, než vám zadloubat mečem v lebce. I subbossové tentokrát

nečekají pokorně v koutku, až si na ně uděláte čas, a cpou se, aby si s vámi co nejdříve zkřížili zbraně. Většinou jsou souboje postaveny na klasickém principu - najdi protivníkovu slabinu a pak do ní buš - ale jsou i výjimky - třeba boxerský zápas (místo tréninku vám rovnou přidělají hlavu na nabašený trup frankensteinovského monstra), ve kterém vám soupeř trhá jednu končetinu za druhou, až se nakonec dostanete do situace, kdy musíte padoucha knokoutovat hlavičkováním - nic jiného než hlava vám totiž z těla nezbyde.





MediEvil ušel od jedničky pořádný kus cesty - zůstaťe co se týče grafiky.



JAK... ZABÍT DINOSAURA



Pobihejte po balkonu a čekaťe, až se vážený pan Triceraptor rozhodne vychrlit oheň. To je ideální chvíle skočit mu na hlavu a bušit do svítilky bulky na jeho krku. Stačí to tak udělat dvakrát a jde k zemi.



Jenže to ještě není konec. Hromada kostí se v zápětí znovu složí dohromady - tentokrát do podoby obřího pterodaktyla. Ted' vám meč nepomůže, nastal čas vytasit pistoli.



Jako obvykle palte do zářícího nádoru a za pár chvil je z monstra zase jen poklidná hromada kostí. Veškerá vaše případná zranění hravě vyléčí životodárný zelený pramen, tryskající z podlahy balkonu.



Různorodost příšer je impozantní - škoda, že vám všechny chtějí jen nakopat váš kostnatý zadek a na nějaké kamarádky je neužije.

sboristek při revuálním show.

Tvůrci se snažili, aby do hry nadupali co nejvíc nápadů - Dan se transformuje do různých podob, chvílemi courá ulicemi s nonšalancí anglického džentlmena a v zápětí se řítí po chodníku jen jeho lebka poskakující na uříznuté ruce. Protivníci jsou pestřejší než kostýmy sboristek při revuálním show - v muzeu se na vás vrhají oživlé exponáty, po ulicích se courají šamani oživující mrtvoně a ve sklepech vyspávají upíři z krvavé opice. Díky tomu není hráč ani na chvíli vystaven útoku nudy a zvědavost s ním cloumá jako našťavaný kulturista. A ačkoliv *MediEvil 2* nepřináší nic nového (*Crash Bandicoot* může dál klidně podřimovat na stupních vítězů), tolik se ověsil nápady, fóry a grafikou, že si možná hráči ani nevšimnou, že pod všemi těmi vychytávkami se běhá stokrát viděná dějová kostra.

Jiří Pavlovský



Jack Rozparovač přechá před démonickými poldy aneb odhalte svou temnou stránku.

LIbí SE VAM? ZKUSTE TŘEBA...

CRASH BANDICOOT 3
Nejllepší plošinovka od Sony a zatím nehratelnější Crash.

PlayStation
Magazín
VERDIKT

■ GRAFIKA:

Nápaditá a náležitě detailní. 8

■ HRATELNOST:

Na hráče čeká každou chvíli něco nového. 8

■ ŽIVOTNOST:

Máte dost prostoru na pořádný průzkum. 8

■ CELKOVĚ

Ačkoliv *MediEvil 2* není žádná převratná událost v dějinách akčních games, je to pohodová záležitost napěchovaná nápady a s příjemným ovládáním. Je to hra, která se vám začere až do morku kostí.

8

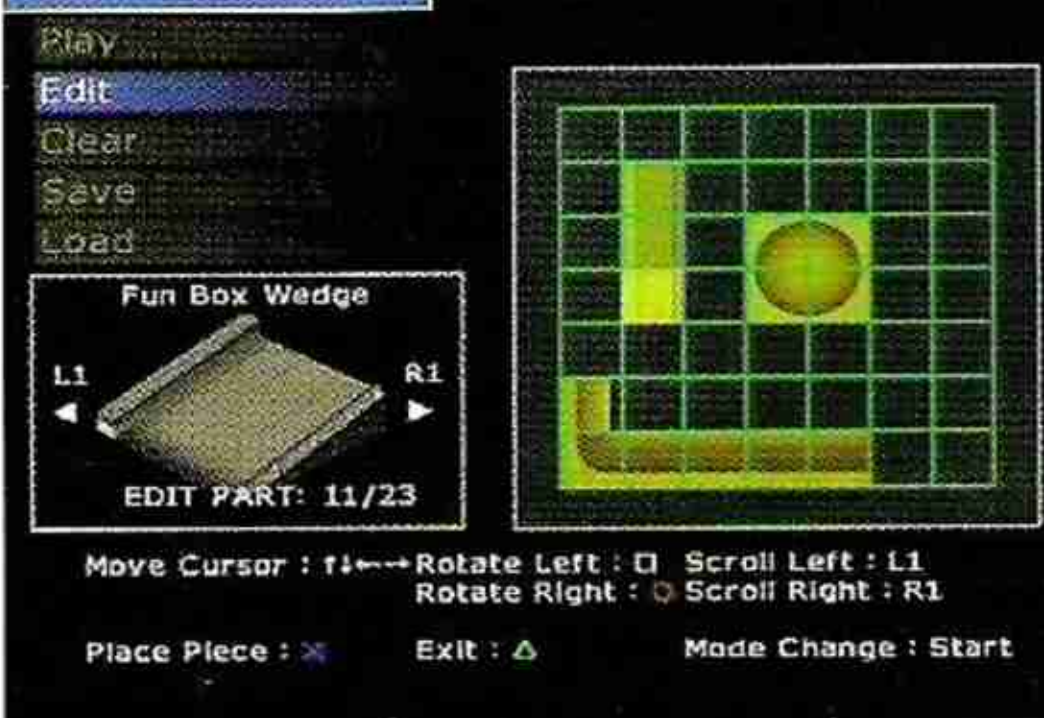
Z DESETI

PLAYTEST



Skate Park Editor je příjemná novinka, která rozšíří hrátelnost.

PARK



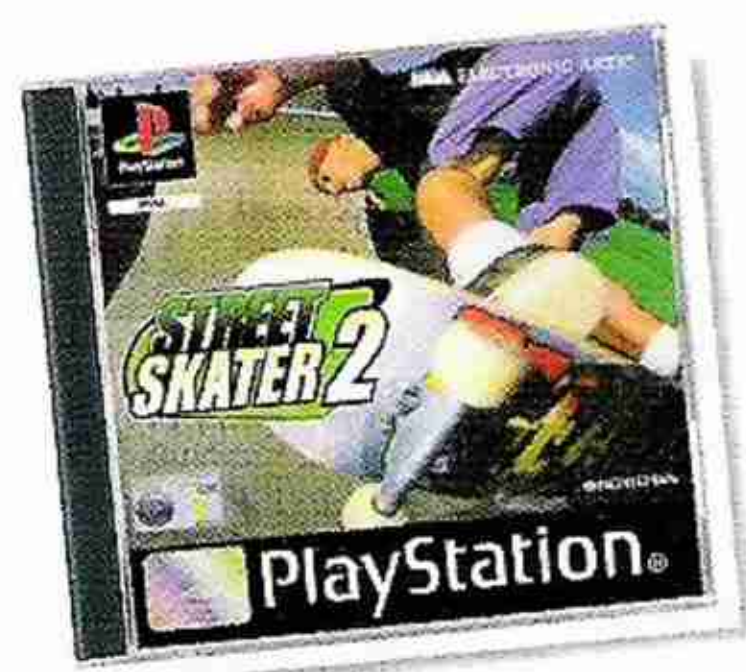
Najdete tu úrovně z celého světa, počínaje Moskvou a konče Miami. Jsou zábavné a postavené na skutečnosti. Podívejte! Rakety!



Proletí vzduchem s nejlepší ze všech parádek ve Street Skater 2.



PŘICHÁZÍ DALŠÍ SKATINGOVÁ HRA OD EA.



Street Skater 2

„Garantujeme vám, že se od ní neodtrhnete.“

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Electronic Arts
■ VÝROBCE:	In-house
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRAČŮ:	1 nebo 4

**LIbí SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Skoro stejně podmanivá jako skutečný sport.

Na cestě je nová generace skateboardingových her a první na řadě je *Street Skater 2*. Původní hra byla vůbec prvním skejt-titulem pro PlayStation. Nebylo to špatné, ale za několik měsíců tuto převážně arkádovou závodní hru snadno nahradil triky přeplněný *Tony Hawk's Street Skater 2* jej teď tedy vyzývá k odvetě - stále je to arkádové závodění, kde projíždíte časově ohraničenými úrovněmi různě po světě, počínaje San Franciskem a konče Moskvou. Tentokrát se ale více myslelo i na akrobatické triky. Jo, a také nesmíme zapomenout na vychytávku v podobě Skate Park Editor.

Zprv musíme uznat, že design úrovní je naprosto skvělý. Můžete si virtuálně skákat na každé překážce a všechny sektory jsou přeplněny rampami a půlrampami. A co víc, uvnitř města se skrývají další

skatingové parky, které čekají, až je s postupem hry a vašich dovedností objevíte.

Pusťte se do závodů v režimu Freeskatu a odhalíte celé podsvětí plné sektorů, kde je důraz kladen hlavně na triky. Geniálním příkladem je Miami. Sklouznete se do podzemního parkoviště, rozsvítí se světla a objeví se dvě obrovské u-rampy. Zkuste big air, paráda co.

Další důležitou vychytávkou je nový Skate Park Editor. Díky němu si můžete překládky na place uspořádat podle chuti, uložit si to na paměťovou kartu a závodit na něm v reálném čase. Vytvořit si vlastní park neznamena jen naházet na plac soustvy ramp a čekat, že se s tím závodníci vypořádají. Musíte tu mít místo, kde se dá nabrat rychlost a rampy, mezi nimiž jsou patřičné vzdálenosti pro kombinování triků. Širší výběr prvků by neškodil, stejně jako by neškodila možnost vytvořit absurdně vyso-

ké překážky a bláznivě hluboké klouzačky.

Nehledě na to zůstává *Street Skater* i nadále skvělou zábavou a garantujeme, že se od něj neodtrhnete, dokud nebudete mít prsty plné puchýřů, přestože je tu několik nedostatků. V první řadě je to kamera, která neumožňuje pořádnou orientaci, když jste ve vzduchu, takže je obtížné přesně dopadnout na zem. Za druhé, systém triků není tak přesný, jak by měl být, a nebezpečně se blíží bezhlavému mlácení do tlačítek. Vyletíte do vzduchu, mlatíte do tlačítek, jak nejrychleji umíte, a možná se vám podaří udělat pár otáček nebo salt.

Moc brzo? Nebo moc pozdě? Nebo moc snadné? V jistém ohledu asi všechno dohromady, ale znovu musíme poznamenat, že *Street Skater 2* je hra, která tento rodící se žánr posune dál a dokazuje, že skateboardingové hry neohodlají zmizet. ■

Dan Mayers

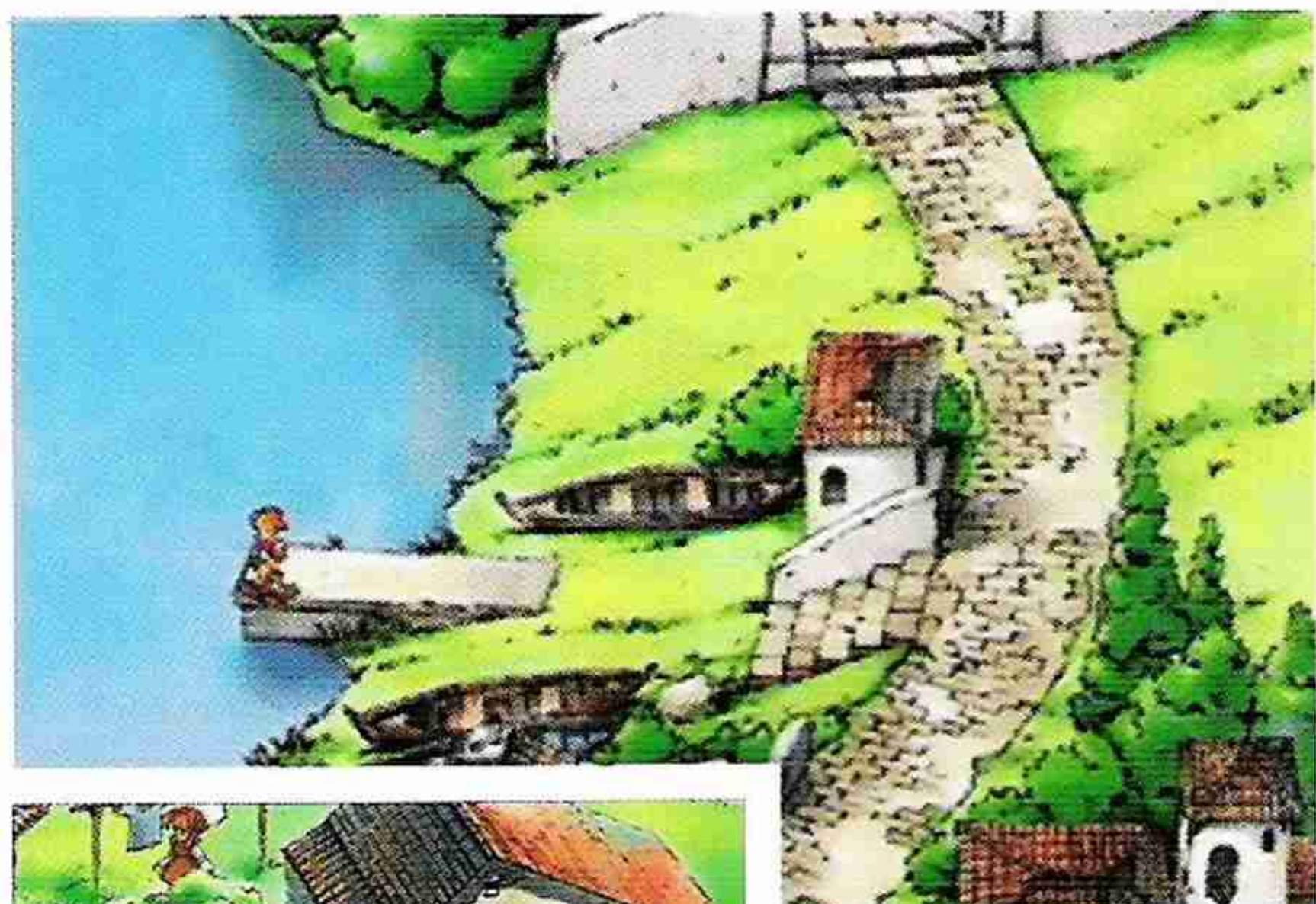
OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazín
VERDIKT

■ GRAFIKA:	Hezké osvětlení, solidní animace a občasné zpomalení. 8
■ HRATELNOST:	Návykovost typická pro skatingové hry. Vzhůru na rampy. 8
■ ŽIVOTNOST:	Frustrující? Ano. Hodnotná? Rozhodně. 7

■ **CELKOVĚ**
Pokrok ve skatingových hrách? Ano i ne. Skate Park Editor je příjemný a dodává hře nový rozměr, triky jsou přiměřené, ale spousta dalších věcí mohla být ještě podstatně lepší.

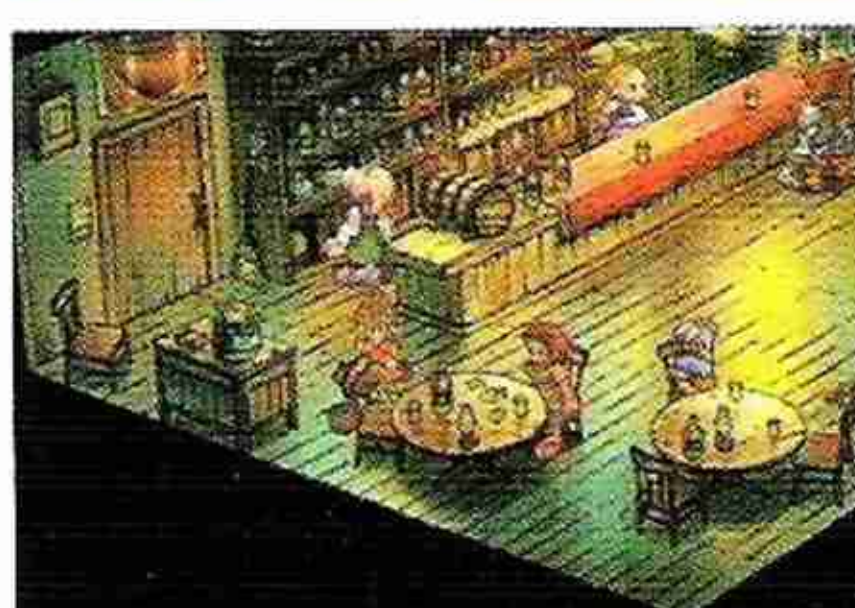
8

Z DESETI



Idylka - to je první dojem, který vytane při dobrodružném prozkoumávání kuriózních obchůdků a chatek v *SaGa Frontier 2*.

Návštěva hospody kvůli zotavení je možná vítaná, ale ne všechny kapitoly vám poskytnou zdroje, které byste čekali. Překvapivě.



VYPADÁ TO JAKO PRŮVODCE PRO "DOSPĚLÝ" CESTUJÍCÍ PÁREK, ALE SKUTEK UTEK.



SaGa Frontier 2

"I menší titul od Square se často může směle měřit

FAKTA

■ VYDAVATEL	Square Europe
■ VÝROBCE	Squaresoft
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ	1
■ ANGLIČTINA:	náročná

Ed tvůrců *Final Fantasy*. Zní to jako vysněný podtitul, ale pokud vynese očekávání příliš vysoko, pak může takový rodokmen znamenat pro titul stejnou pohromu jako past z ostatního drátu pro letícího albatrosa. Takové je dilema *SaGa Frontier 2*.

Je to sága o dědicích a uchvatitelích, o politických intrikách a vraždách mezi sourozenci. Squareovská série *SaGa* byla vždycky mladším závistivým nevlastním sourozencem *Final Fantasy*. Počínaje tituly *FF Legends* pro Game Boye až po *Romancing Saga* na 16-bitovém SNESu, se krčila ve stínu a číhala na příležitost ukázat se světu.

Místo aby se *SF2* opíčila po 3D *Final Fantasy*, dovedla 2D grafiku na úplně novou dokonalou úroveň. Prostředí je renderováno a díky přepychovým ručně kresleným akvarelům budí dojem klasických pohádkových knížek. Vlající praporky, pohupující se lodě a sluneční paprsky, prorážející si cestu zaprášenými okny nikdy nenechají scénu v nehybnosti. K dětinskosti má hra daleko, a tak si

jemný styl mohou vychutnat všechny věkové kategorie hráčů. Design postav a příšer už tak úspěšný není a problém s interaktivitou známý z *FF* se projevuje i tady, přesto že se dá ledacos omluvit.

Další novinkou je účelně přímá chronologická struktura. Místo toho, abyste se mohli zatoulat do kteréhokoli koutu světa, vybíráte si z obsahu některou kapitolu a hrajete určitou epizodu z historie, přičemž se vám postupně odemykají další části. Díky této epické perspektivě bylo možné zaznamenat osudy dynastie během desítek let, takže je docela obvyklé vidět, jak vám hlavní postavy před očima dospívají a stárnou.

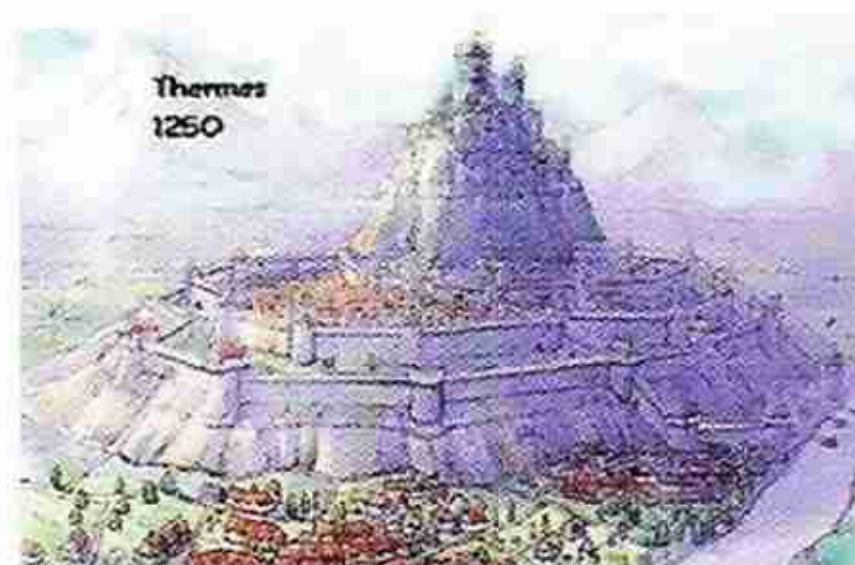
Ne už tak dobrá je ale skutečnost, že i když si můžete ze seznamu kapitol vybírat na přeskačku, musíte se vždy podřídit danému příběhu s danými postavami. A co je ještě horší, postava, s níž jste se celé hodiny pipali, vám může pod rukama zestárnout tak, že už se není schopna vydávat na další dobrodružství nebo prostě ze zápletky úplně zmizí a vy pak musíte začít znovu s nějakým roztřeseným zelenáčem, k němuž

nemáte absolutně žádný vztah. Kromě dlouhých částí neinteraktivního a nedůležitého příběhu tu jsou také klíčové scény, které vám mohou snadno uniknout. Mrknete a propásnete popravu uchazeče o trůn nebo Gustavův mistrovský plán na obsazení provincie. A protože s žádnou postavou netrávíte více času, je často těžké vžít se do jejich situace.

Toto zklamání začne narůstat ve chvíli, kdy konečně dostanete šanci experimentovat s různými bojovými volbami a PSM doporučuje, abyste pro začátek hráli podle některého scénáře Wila Knighta, spíš než se pustili do živelného příběhu Gustava. Právě tady totiž najdete skvělou hratelnost: objevování pokladů, učení se zacházet se zbraněmi, kouzlení a pak kombinování všech těchto prvků tak, abyste získali výjimečnou moc a sílu. Nemůžete jen prokloupytat úroveň a doufat, že přežijete jako v *FFVIII*. Kombinace je základním konceptem hry a vyžaduje spoustu experimentování, díky jehož výsledkům pak sestavíte neobyčejně účinné kombinace předmětů, dovedností



Cordelia objevuje umění nové zbraně nazývané Skewer. Až si osvojí všechny kombinace unikátních pohybů, může díky nim dodat šmrnc souborovým bitvám.



Cordelia	HP 800000	MP 100000	SP 100000	EXP 100000	Level 100
Heel Crush	1	2	3	4	5
Hyper Hammer	1	2	3	4	5
Swing & Stab	1	2	3	4	5
Rush	1	2	3	4	5
Skewer	1	2	3	4	5
Wave Thrust	1	2	3	4	5

Mavis vyučuje hrůzu. Až zvládnete umění zacházení se zbraněmi a kouzly, můžete tomu naučit i ostatní členy své skupiny, což je lepší, než kdyby se učili každý sám.

JAK...

PŘEDSTÍRAT, ŽE ROZUMÍME



Soubor: Bitvy jeden na jednoho jsou otázkou výběru sekvence souborových pohybů a pak jen pozorujete, jak je postava postupně předvádí, a doufáte, že z toho vyleze víc než jen řada jednotlivých prvků.



Týmová bitva: Jedná se o tradičnější RPG prvek, až na to, že vaši hrdinové občas spojí síly do jednoho mega útoku proti celé soupeřově skupině. Každému bojovníku můžete určit jeho roli.



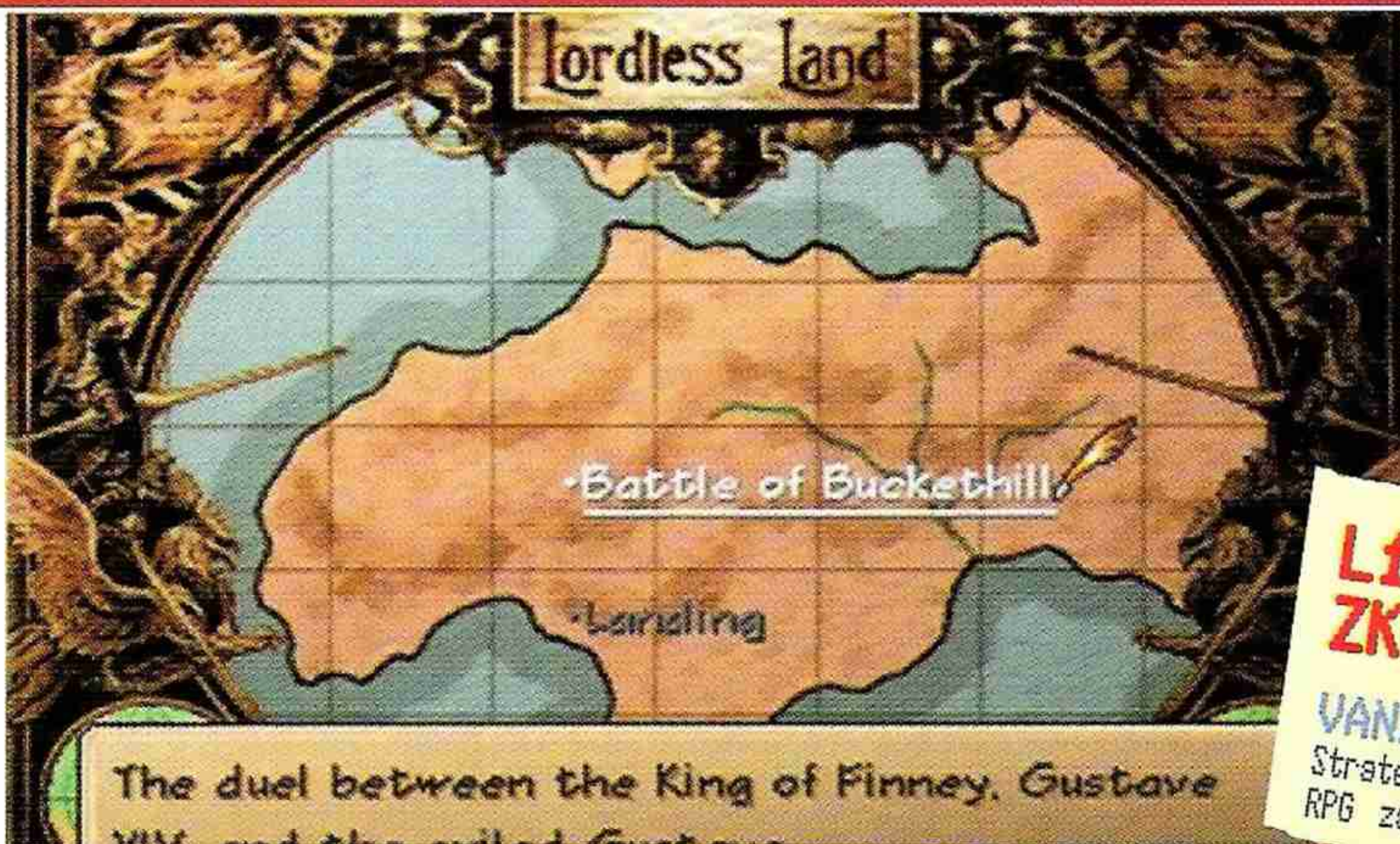
Strategické bitvy: Tady představuje každá vojenská jednotka skupinu vojáků, které rozestavujete na taktické mapě. Přesuňte své lukostřelce za pěchotu, pak zaútočte svou nejsilnější jednotkou na nejslabší jednotku nepřátel.

s nejlepšími snahami jiných tvůrců.

a kouzel. Čím více toho objevíte, tím zajímavější pro vás hra bude a nepřestanete, dokud ji nedohrajete až do konce. A i když jsou bojové efekty spíš pyrotechnicky barevné než nádherné, nemusíte alespoň v každém kole pět minut čekat než se připraví strážci.

Celý balík je přirozeně zahalen do tradičního Squareovského dokonale uhlazeného hávu s promakaným úvodem. I menší titul od Square se často může směle měřit s nejlepšími snahami jiných tvůrců, právě tak jako v tomto případě. Pokud očekáváte další Final Fantasy VII, budete velice zklamaní, ale SaGa Frontier 2 je zcela jiná hra a objevíte v ní bizarní role-playing kuriozitu. Není skvělá, prostě je to další zcela vážný podnik tvůrců patřící k oněm zábavným kolekcím. ■

Zy Nicholson



Mezi kapitoly se dočkáte jediného svobodného rozhodnutí. Nečekejte ale žádnou celosvětovou mapu a počítejte s tím, že návštěva různých míst v nesprávný čas je často bezúčelná.

LIBÍ SE VAM? ZKUSTE TŘEBA...

VANDAL HEARTS II
Strategické bitvy na pozadí lineární RPG zápletky.

PlayStation
Magazín
VERDIKT

■ GRAFIKA: Chvályhodně stylové pohádkové zpracování. **9**

■ HRATELNOST: Parádní taktika plná voleb, jen příběh trochu pokulhává. **8**

■ ŽIVOTNOST: Polotučná, dochucená trochou replaye. **7**

■ CELKOVĚ

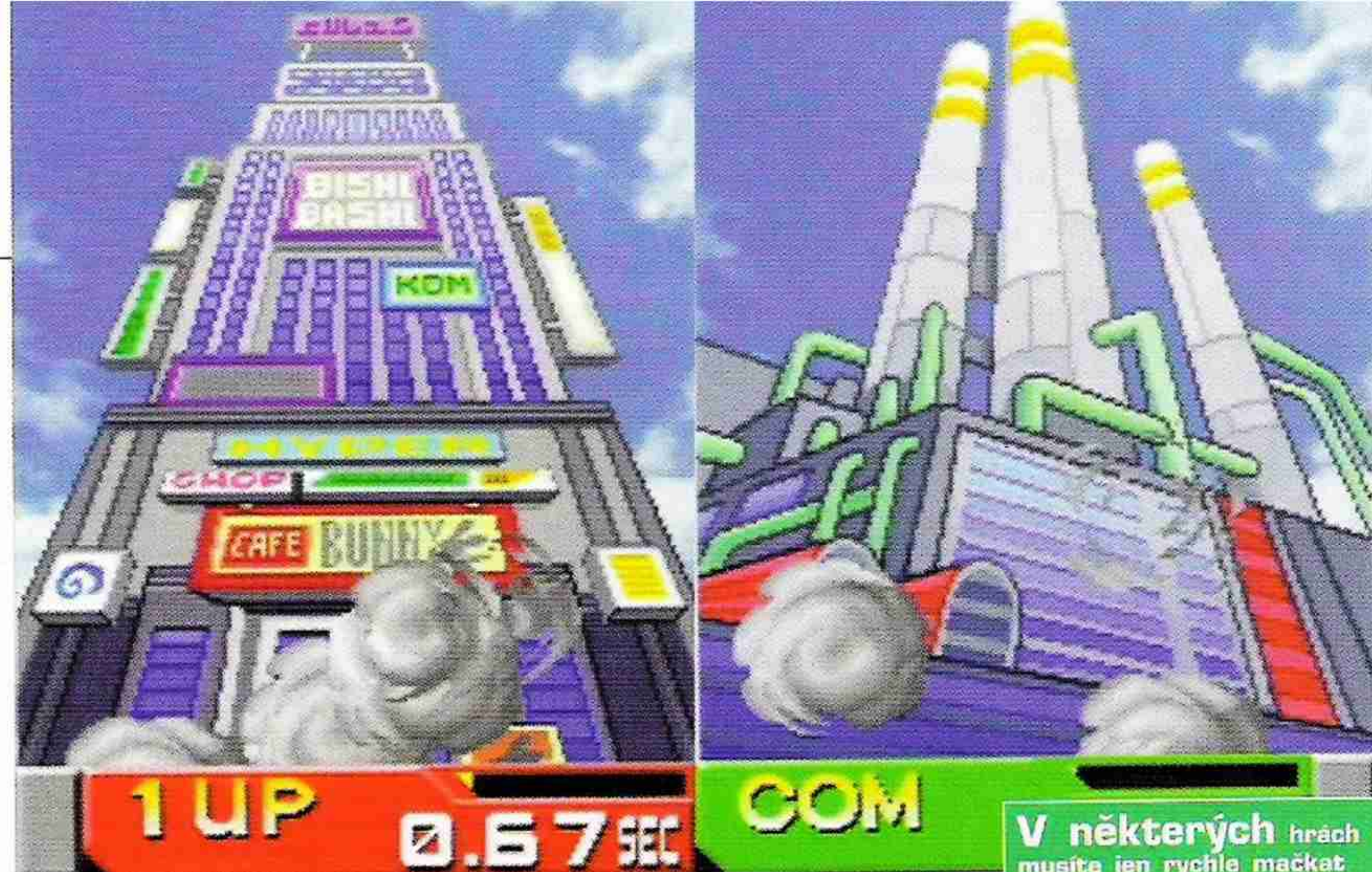
SaGa Frontier 2 sice nedosahuje znamenitosti FF a abyste neremcali kvůli povrchnosti příběhu, snaží se vám ucpat pusy čokoládovou strategií plněnou hardcorovými oříšky.

8

Z DESETI



Podobnost
některých disciplín
s hrami jako *Bust*
A Groove a *Beatmania*
je evidentní.



V některých hrách
musíte jen rychle mačkat
klávesy (nahore boríte
dům), jiné testují postřeh
(vlevo se vyhýbate koním).



ZE ZEMĚ VYCHÁZEJÍCÍHO SLUNCE PŘICHÁZÍ DALŠÍ ÚCHYLNÝ IMPORT. KONEČNĚ.



Bishi Bashi Special

“Hod oštěpem tu supluje novomanželský pár, který se snaží

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Konami
■ VÝROBCE:	KCES
■ DATUM VYDÁNÍ:	květen
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 8

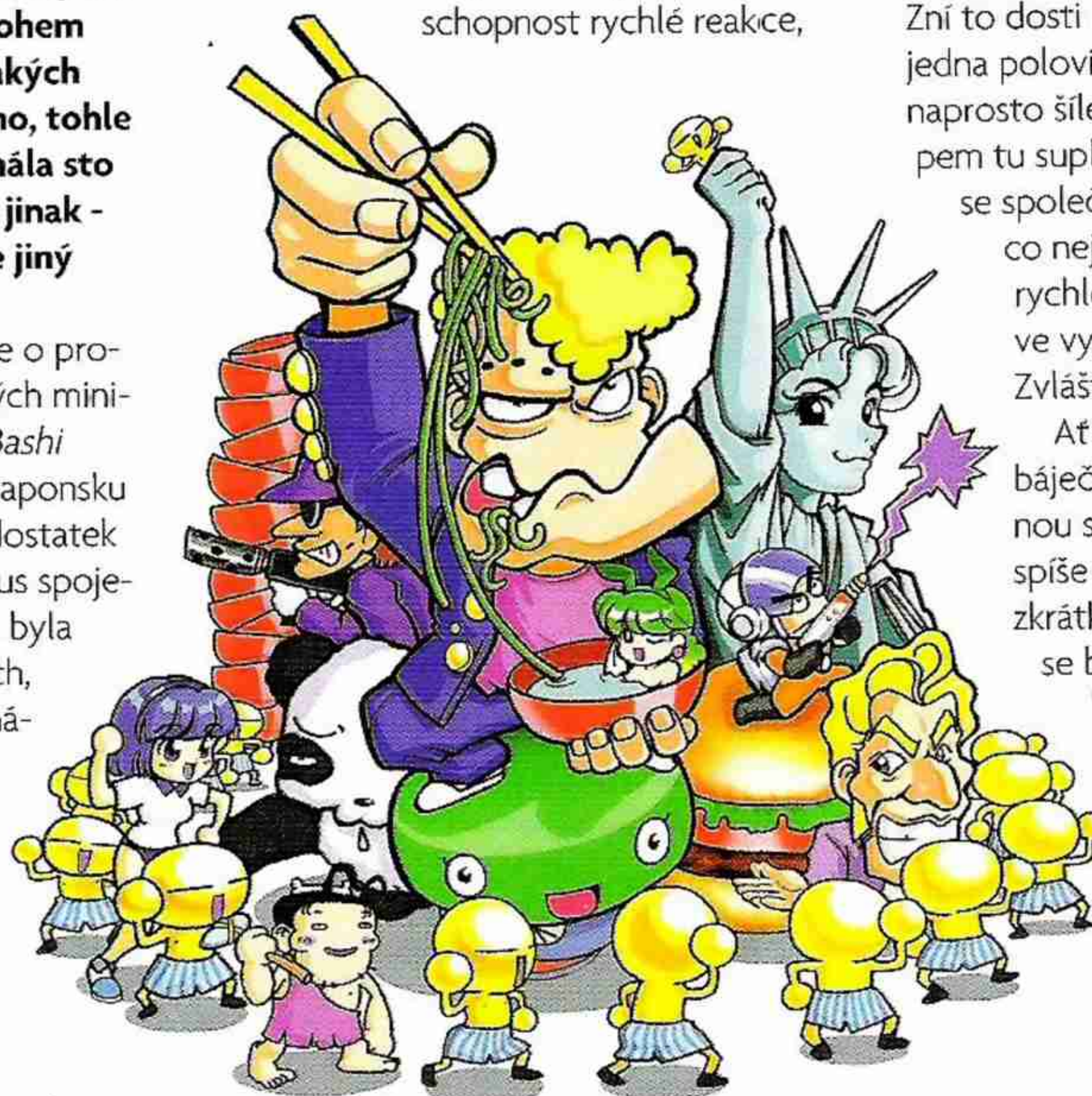
Epívání, tancování, rybaření, boxování, závodění, brnkání, házení, malování, střelení, pin-kání, běhání. *Bishi Bashi Special* má tohle všechno a ještě mnohem více. Každý z nás si za cenu nějakých 1500 kaček představí něco jiného, tohle je ovšem nabídka století - bezmála sto her za cenu jedné. A nebo ještě jinak - jedna hra za 15 korun. A to už je jiný kafe.

Bishi Bashi si na nic nehraje. Jde o prostou obří kolekci dosti neobvyklých miniher rozdělených do *Super Bishi Bashi* a *Hyper Bishi Bashi*, které byly v Japonsku prodávány samostatně a pro nedostatek sebevědomí a nedůvěry v náš vkus spojeny pro účely evropské verze. Hra byla vhozena do škatulky her logických, což je dosti zavádějící, i když uznávám, že správná škatulka by se musela jmenovat *Bishi Bashi*, protože nic přesnějšího zkrátka neexistuje. Mnoho z miniher je postaveno na jiných hrách Konami, a tak tu najdete například hod oštěpem z *Track &*

Field, taneček z *Bust A Groove* nebo brnkání na kytaru z *Beatmania*. Charakter a zaměření jednotlivých her je dosti různorodé, některé prověřují schopnost rychlé reakce,

jiné jsou zaměřeny na rytmus, další na prostý postřeh a pochopitelně nechybí ani takové, ve kterých je třeba co nejrychleji zběsile mačkat všechna tlačítka ovladače. Zní to dosti nevinně, ale ve skutečnosti je jedna polovina disciplín zvláštní a druhá naprosto šílená. Tak například hod oštěpem tu supluje novomanželský pár, který se společnými silami snaží vhodit dort co nejdále mezi svatebčany, jistá rychlostní disciplína zase spočívá ve vymačkávání tuhy z mikrotužky. Zvláštní.

Ať už si teď myslíte cokoliv, je to báječná zábava, jejíž jedinou stinnou stránkou je fakt, že je určena spíše pro dva až osm hráčů. Je to zkrátka multiplayerová hra a i když se budete nějaký čas bavit i bez kamarádů, životnost v takovém případě není dlouhá a usilovat o vítězství nad počítačem zkrátka nikdy nebyla taková legrace, jako když deklasujete sousedovic Milenu. Graficky *Bishi Bashi* samozřejmě nevyni-





Kouzlo Bishi Bashi spočívá v jednoduchosti a návykové hratelnosti.



Pencil Basher (vlevo) a rybaření (dole vlevo) není zdaleka tak zábavné jako Not So Great Escape (dole).



vhodit dort co nejdále mezi svatebčany.

ká - hru by šlo dost dobře naprogramovat třeba i na Mega Drive, ale v rámci svého surrealistického zaměření jí nelze upřít určité kouzlo.

Zaplatili byste 15 korun za jednu hru? A co takhle 15 korun za hru, ke které si sednete a okamžitě se báječně bavíte a po níž můžete sáhnout s jakýmkoliv obsahem alkoholu v krvi? Jediným zádrhelem je fakt, že si jich musíte koupit 95 najednou. Důvtip, jednoduchost, vtip a invence činí z Bishi Bashi hru s příznaky prvotřídního titulu - ve tváři vyloodí srdečný úsměv a opouštět ji budete s velmi intenzivním pocitem spokojenosti. Bishi Bashi ve vaší sbírce nesmí chybět, obzvláště pokud jste unaveni z kvalitních, ale povětšinou stereotypních PS her. Takhle je FAKT ÚPLNĚ JINÁ. ■

Jan Modrák



Japonský původ se nezapře, v některých disciplínách šli autoři opravdu daleko.

LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...

POINT BLANK 2

Ještě akrovější, ale stejně zábavná hra, tentokrát ovšem s pistolí.

JAK...

MÍT VELKOU HŘÍVU



Jestliže vás některá z miniher okamžitě uvede do varu, bude to tahle. Nejprve zvolte Large Afro z obrazovky pro výběr hry.



Nyní počkejte, až taneční mistr předvede svůj výkon. Následujte jej a tiskněte tlačítka ve stejném rytmu.



Koncentrujte se na mistra - daří-li se vám jej úspěšně napodobovat, vaše afro za chvíli přeroste obrazovku se sebevětší úhlopříčkou.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ GRAFIKA:	Křiklavá, jednoduchá a k popukání. 7
■ HRATELNOST:	Vrátili jste se z hospody? Hledáte náhradu za hospodu? 8
■ ŽIVOTNOST:	Až do chvíle, kdy zahodíte PlayStation1. 9

■ CELKOVĚ
Úžasně originální záležitost, kterou možná neoceníte naplno, žijete-li sami, ale ať už máte vedle sebe psa, tohýni nebo prababičku, geniální originální party hra se vším, co si jen dokážete představit, je na světě.

8

Z DESETI



Rádi kočky? Budete milovat i *Ghoul Panic*, protože ten strašidelný barák je jimi přeplněn od sklepa po půdu. Nenávidíte kočky? A co takhle vychýlená muska?



Resident Evil to není, ale *Ghoul Panic* má vlastní Adventure Mod. Strílejte do šipek a pohybujte se po domě. Celkem bžunda, řekl bych.



V DOMĚ MI STRAŠÍ... PRÁSK! NE, UŽ NESTRAŠÍ.



Ghoul Panic

„Jakožto výborně vyzbrojený pistolník zachraňujete kočky.“

FAKTA

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ VÝROBCE:	Namco
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná

**LIBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

POINT BLANK 2

Daleko efektivnější střílnice s větší hrátelností pro více lidí.

Ze všech věcí, které kdy Namco dokázalo, pistole G-Noc 45 rozhodně nepatří mezi ty nejobdivovanější, byť by si určitou úctu rozhodně zasloužila. Naštěstí to tahle sympatická firma nevzdala a po *Time Crisis* a *Point Blanku* se pustila i do dalších her.

Zlí duchové ze všech poklidných vesničanů udělali kočky a uvěznili je ve strašidelném domě. Vy je jakožto výborně vyzbrojený pistolník musíte zachránit a jak už vám asi napověděly obrázky, nepůjde o seriózní horor, ale podobně jako v případě *Point Blank* spíše o sérii úkolů a zkoušek odehrávajících se v bizarním, nicméně graficky pěkně vyvedeném strašidelném domě.

Olejoyé lampy jasně svítí, truhly s pokladem jsou jako skutečné a kolem vás létají nejrůznější kusy

nábytku, zatímco vy jako o život mačkáte kohoutek své bouchačky.

Mise s rychlostní střelbou střídají pomalejší úrovně, ve kterých jde hlavně o přesnost nebo postřeh. Někdy máte k dispozici třeba jen jediný náboj, jindy musíte pomocí přehazování zrcadel taktizovat či blouděním po komnatách hledat žlutou číču. Variabilita přesto není nijak úžasná, a situaci tak musí zachraňovat existence několika režimů - kromě konverze nepříteli známého automatu je tu Adventure s příběhem (po bludišti se pohybujete pomocí šipek), Party mód (pro dva?) a především Survival, který jediný vám nějakou dobu vydrží odolávat. Ve čty-



řech úrovních obtížnosti vás hra znovu a znovu posílá do soubojů se stále početnějšími hordami duchů, na jejichž likvidaci máte stále méně času, a co je horší, obtížnost se zvyšuje se stoupající frekvencí věcí, do kterých nesmíte střílet. Jenže co naplat - většinu úrovní zmáknete rychleji než za 30 vteřin, a tak je to spíše taková rychlá nevážná oddychovka, která se nepříliš úspěšně snaží konkurovat *Point Blanku*. Pokud se snad náhodou snažila o něco víc, zklamala také - hoši z Capcomu zvládli využít G-Con 45 o poznání lépe (viz strana 45). *Ghoul Panic* přišel s dobrým nápadem, ale to je asi tak vše.

Jan Modrák

OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazín

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Křiklavá, komiksová a stylová. Ujde. 6
■ HRATELNOST:	Jednoduchá a krátká - jako na pouťové střílnici. 5
■ ŽIVOTNOST:	Spousta módů, ale všechno příliš stereotypní. 4

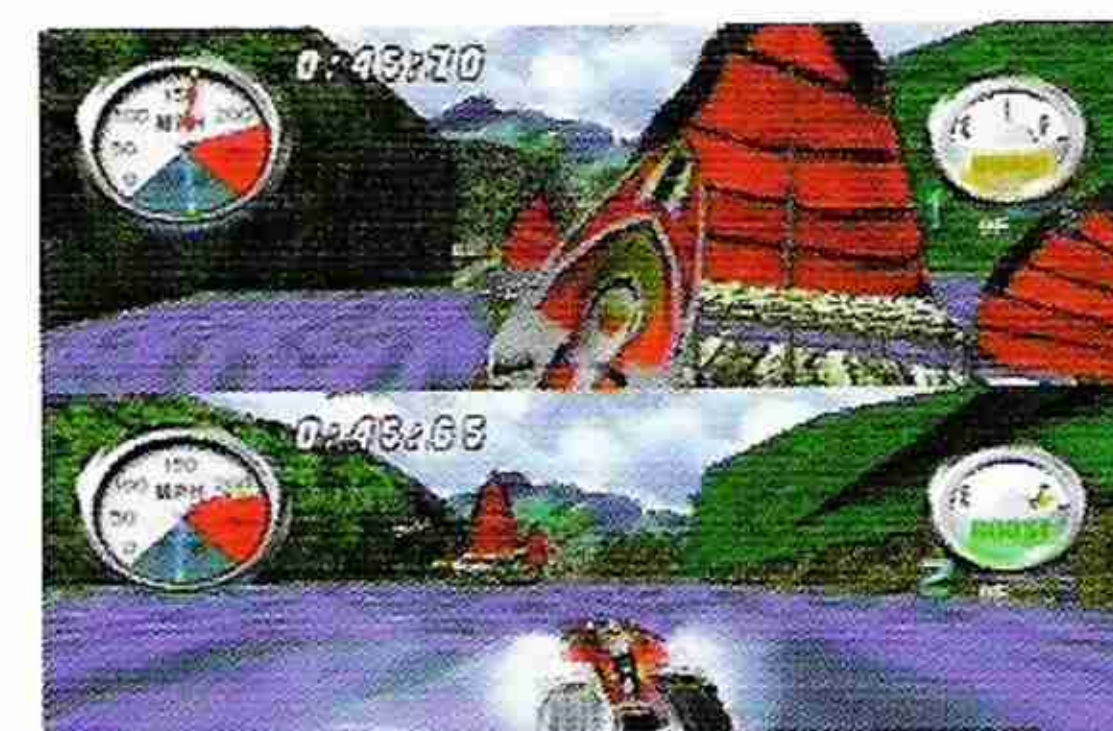
■ **CELKOVĚ**
Pěkný nápad, hezký začátek, ale po pár hodinách přijde neodvratná nuda. Pokud chcete mermomocí střílet, proč ne, ale jsou i lepší varianty.

6

Z DESETI



Hratelnost je pěkně svižná, až se dá ostatně u čunů, které nápadně připomínají tryskače, očekávat. Krajinou prosvítíte takovou rychlostí, že ani nebudete mít čas se trochu pokochat jejími krásami.



V naprosto skvělém režimu pro dva hráče je dobré, abyste oba znali trasy nazpaměť.



ANO, ZÁVODY. ALE BEZ KOL A KUPODIVU I BEZ LICENCE.



Hydro Thunder

“Když se někdo těsně před vámi probudí, užijete si pěkný kolotoč.”

FAKTA

■ VYDAVATEL	Midway
■ VÝROBCE	In-house
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ	1 až 2
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

WIP3OUT

Další úžasná futuristická závodní hra od Wipeout týmu.

Eaví vás závodní hry? Pak se u vás možná projevuje přirozená averze ke všemu, co se jako závodění tváří, ale kde chybí pneumatiky. Věnujte nám ale chvilku pozornosti, s *Hydro Thunder* si totiž užijete výjimečně dobrou zábavu.

Hydro Thunder představuje závodění nejrychlejších motorových člunů na světě na mnoha tratích z celého světa, převzatých přímo ze skvělé arkádové hry. Na Dreamcast se tato hra dostala vloni, ale tam šlo o přímou konverzi hry pro arkádovou masinu. Výrobci playstationové verze tedy věnovali ještě trochu času a vy se teď můžete vyžívat s několika zásadními vylepšeními.

V režimu Championship si zaplatíte startovné do tří jednoduchých závodů. Když po jejich absolvování obsadíte první místo v tabulce, odemkne se další

série tratí. Bez tohoto prvku by to byla pouhá arkádová hra – jednoduchý závod na trase, kterou se vám předtím podařilo odemknout.

Nesmírně záladným aspektem *Hydro Thunder* – jedním z těch, které do přímých konverzí arkádových her vnášejí svěží odlišnost – je to, že vždycky startujete z konce startovního pole, z 15. místa. Máte-li skončit na prvním místě, je nezbytné, abyste našli všechny zkratky, využili všechny urychlovací power-upy, ve správný čas nasadili raketový motor a vyhnuli se všem zdem a dalším předmětům v cestě. Již v prvních závodech jsou vašimi soupeři uznávaní závodníci – v tomhle sportu nejsou žádní hlupáci.

Výsledkem je, že první tři závody musíte stále a stále opakovat, dokud je neznáte i pozpátku. Pomůže vám to, že stejně jako všechny ostatní, které postupně

odemknete, vypadají naprosto skvěle, jsou doslova nacpané detaily a zkratkami a odsypají neuvěřitelnou rychlostí. A měli by vám poskytnout tolik různých podnětů, že si nedáte pokoj, dokud se nedostanete do těžších obtížnostních úrovní.

Rychlost nepolevuje ani v režimu s rozdělenou obrazovkou. Na startu vám s lodí houpají vlny, když se těsně před vámi někdo probudí, užijete si pořádný kolotoč a skrz mimořádně čistou průzračnou vodu si můžete prohlížet mořské dno. Taková kvalita se na PlayStation moc často nevidí.

Takže jediné, co potřebujete, je spousta trpělivosti. A co když zatoužíte po slušném závodě pro dva? Určitě se poohlédněte po někom, kdo ty trasy zná také nazpaměť. I pozpátku. Prostě skrz naskrz. ■

Steve Owen

OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazín

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Nesmírná rychlost, spousty detailů, pěkné efekty. 8	■ CELKOVĚ
■ HRATELNOST:	Velice záladná se skvělým režimem Competition. 7	Trénujte a naučte se z paměti první tři zákeřné trasy, pak už si můžete užít skvělou konverzi pořádně zábavné arkádové hry, která dokazuje, že PlayStation pořád ještě stojí za to.
■ ŽIVOTNOST:	Dlouhatánská, pokud se ovšem prokoušete prvními třemi závody. 7	

7

Z DESETI



Padouši defilují
jak na matejské pouti
a pokud nemáte
u konzoly pistoli, tak si
to moc neužijete.



Nepřipadají vám ty obrázky trochu
povědomé? Můžete třikrát hádat, čím to asi tak je.



JOHN MCCLANE A JEHO ŠPINAVÝ NÁTĚLNÍK OPĚT V AKCI.



Die Hard Trilogy 2

“Stejně jako v jedničce, i tady jsou tři hry v jednom balíku.”

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Fox Interactive
■ VÝROBCE:	n-Space
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1

**LIbí SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

DIE HARD TRILOGY

Stejně průměrná (dříve kvalitní) záležitost postavená
na třech filmech, ale za platinovou cenu!

První *Die Hard Trilogy* je dneska už playstationová klasika, stejně jako ve filmu. A stejně jako ve filmu probíhají pilné přípravy na čtvrtý díl (měl by vzniknout na základě scénářů *God and the Devil* nebo *Blood of Evil*), ani PlayStation si nenechal ujít příležitost kydnout na nás trochu nastavované kaše, která - jak ze zkušenosti všichni víme - nemusí být automaticky tak hnusná a zvrzlostartovací, jak se traduje (slogan „dvojka je vždycky horší než jednička“ se už dávno rozpadl v prach, v herním světě to platí především).

Die Hard Trilogy 2 není jako hra nic moc. Ne že by byla tak hluboko pod úrovní první dávky. Spíš je její neinvenční kopii.

Stejně jako v jedničce, i tady jsou tři hry v jednom balíku: 3D střílečka v tombráiderovském stylu (s možností si to přepnout do první osoby) a s automatickým zaměřová-

ním, střelníková odstřelovačka inspirovaná slavnou *Time Crisis* a zběsilá automobilová jízda po městě s cílem likvidovat bomby a teroristy. Ale není to jenom schéma, *Die Hard Trilogy 2* je stejná i v detailech. Stejně jako v jedničce, i tady stěny zprůhlední, když se k nim přiblížíte, stejně jako v jedničce, i tady Bruce Willis mluví někdo, kdo se jeho hlasu nedokáže přiblížit ani náhodou, stejně jako v jedničce, i tady likvidujete bomby tím skvěle logickým způsobem, že je prostě přejedete. Nechápejte mě špatně, já nemám nic proti tomu, aby v *Die Hard Trilogy 2* bylo všechno, co je v *Die Hard Trilogy* numero uno. Potíží je ta, že tam není vůbec nic nového.

Fakticky, tvůrci přikrmili jen v detailech. Místo v New Yorku se děj odehrává v Las Vegas. Když

jedete autem, můžete porážet krávy. Občas je při honičce filmový prostřih na jiné místo, abyste viděli, jak se vám to tam podělalo.

Gameoverová sekvence má správně pochmurnou atmosféru s vrzajícími kolečky pitevního vozíku. Ano, takovéhle prkotiny tam jsou, to ale nový zefýr (ne, nechtěl jsem napsat kefir) do stojaté atmosféry nenatlačí. No a co? Říkáte si možná.

První *Die Hard Trilogy* byla super, proč bych si nesjel úplně to samé znovu?

Odpověď je jednoduchá: stačí se podívat na datum vydání jedničky. Mnoho krve uplynulo v žilných řečištích playstationových hráčů a doba se neodvratně hnula. S tím, co stačilo tenkrát, se dneska už nechytne. Zvlášť když ze sebe nevypotíte ani jeden originální nápad. ■



Štěpán Kopřiva

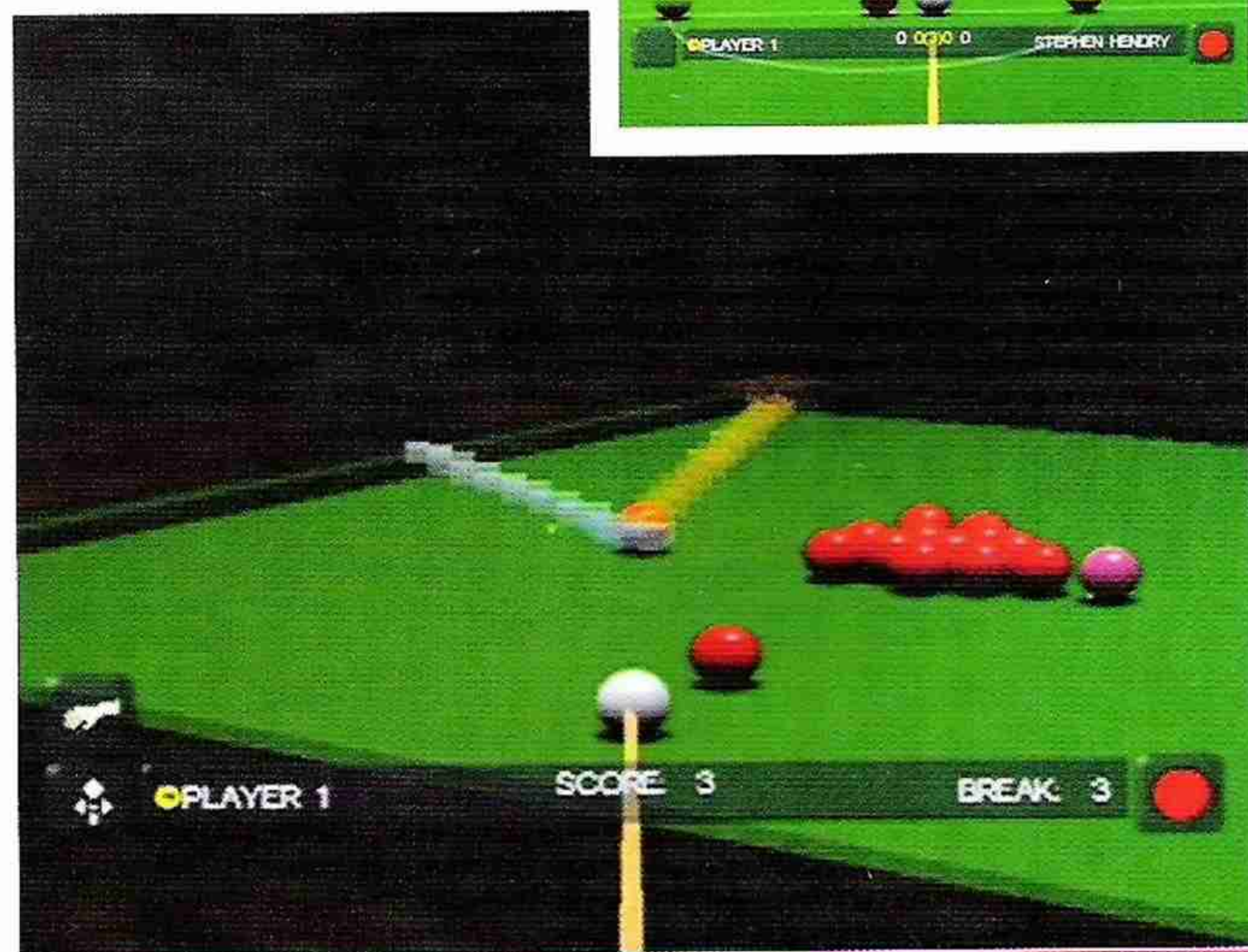
OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazín
VERDIKT

■ GRAFIKA:	Strážena podle staré šablony. 6
■ HRATELNOST:	Tohle všechno už tady jednou bylo. 5
■ ŽIVOTNOST:	Docela solidní. Pokud vás to baví hrát. 8

■ CELKOVĚ
Původní *Die Hard Trilogy* mechanicky protažená kopírkou. Nikdo si nedal práci, aby přišel s čímkoliv novým a zajímavým. Zaděláno na dlouhodobé dežaví.

6

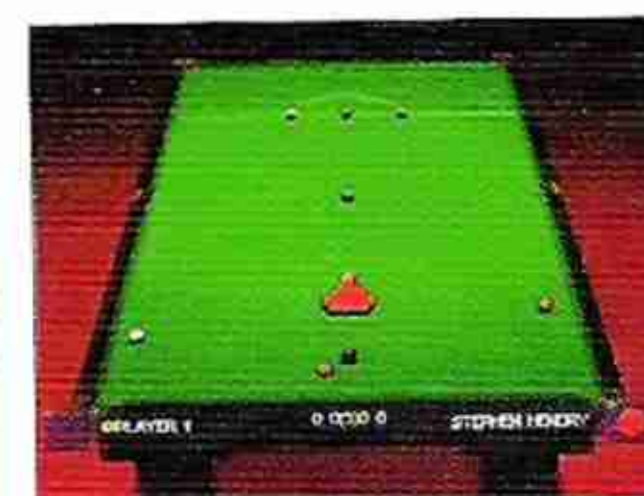
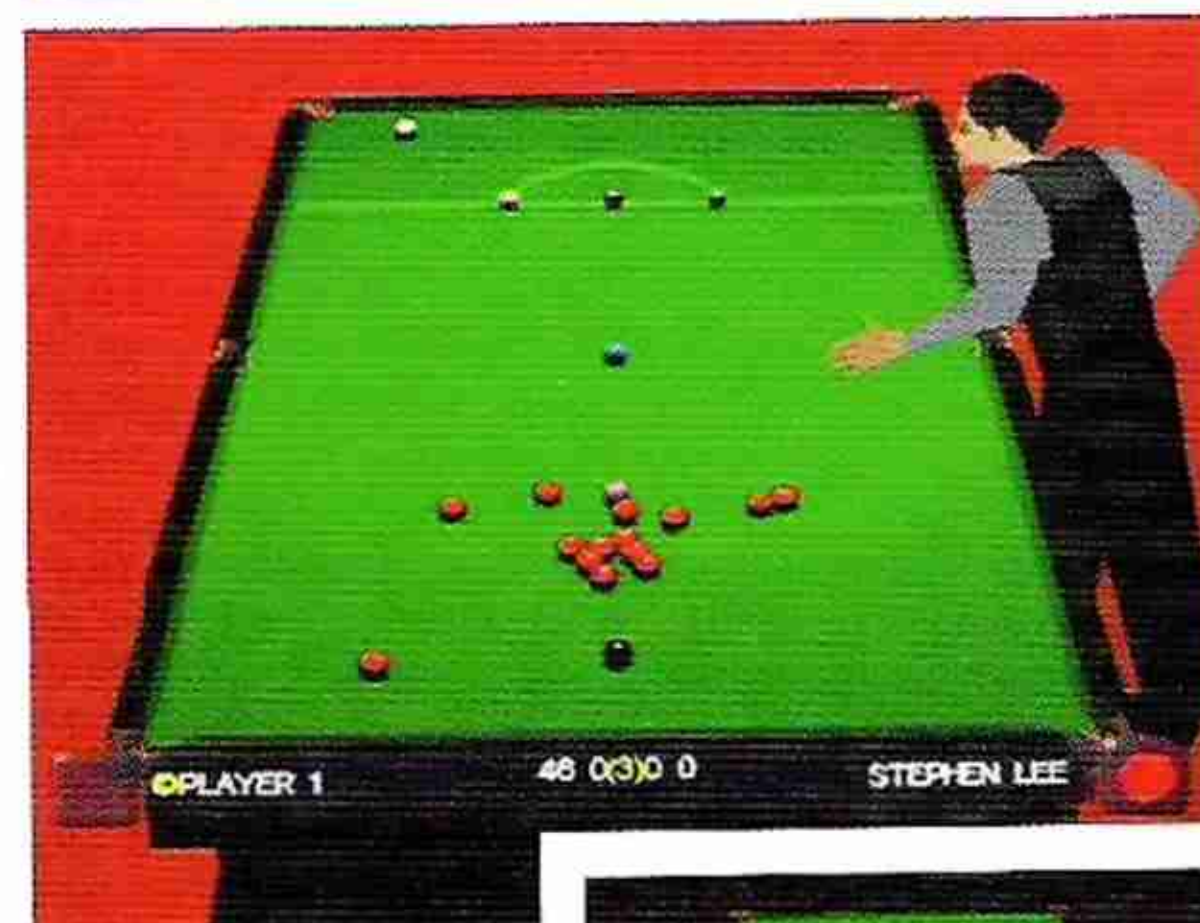
Z DESETI



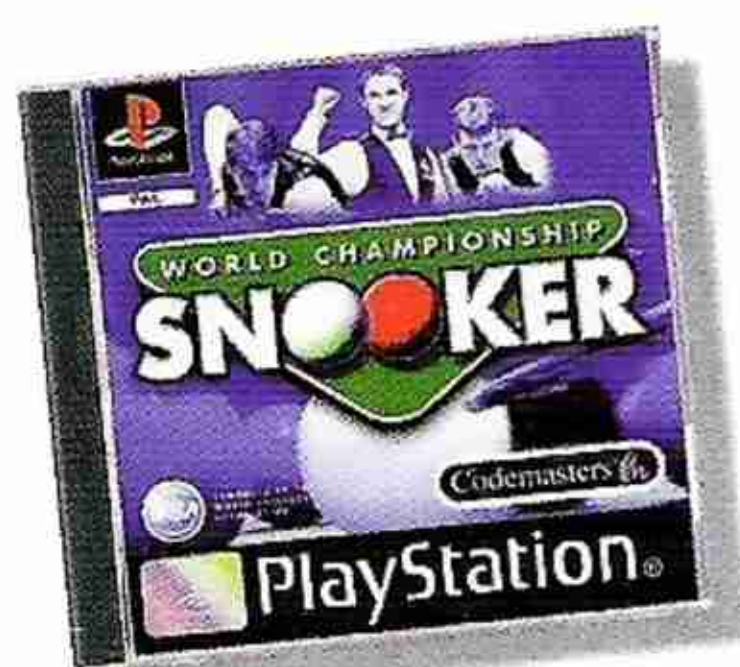
Pokud máte úspěch proti nejlepším hráčům, bude se vám zřejmě hodit tento indikátor, který vám ukazuje, kde se vlastně ty koule skončí.



Nemusíte se bát napálet kouli proti stěně ani že shodíte pullit. Na rozdíl od našeho mistního.



NAKRÍDUJTE SI ŠPIČKU, OPRAŠTE ZELENÉ SUKNO A DO NICH.



World Championship Snooker

„Jako ve skutečnosti, jen lepší, protože vám tu napovídají.“

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Codemasters
■ VÝROBCE:	Blade
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2

**LIBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

POOL SHARK
Není to tak docela kulečník, ale budete tu zápasit s tyčemi, koulemi, stoly a horami křídly.

Nedělní odpoledne. Krčíte se na pohovce, kocovina vám buší v hlavě a energii nenajdete ani kdybyste se snažili sebevíc. Co dělat mezi koncem *Melrose Place* a večerním filmem? Že by jste vystříleli pár kulek v *Quake II*? A nebo si zasvištět ve *Wip3out*? Ale ne, to je moc náročné. Relaxujte a pusťte si do konzoly *World Championship Snooker*. Udělejte si čaj, rozvalte se do měkoučkových polštářů a nechte se pár hodin kolébat oceánem zeleného sukna. To je bahno.

Předělat kulečník do videohry nebylo nikdy snadné, třeba proto, že je neuvěřitelně náročné vytvořit z hranatých pixelů kulaté koule. Na tomto poli odvedli zásadní práci vývojáři Blade, kteří toto tvarování dovedli k dokonalosti. Jen se podívejte sami na obrázky!

Koulejí se, pod světly házejí stíny, odrážejí se jedna od druhé a mizí podivnými směry podle toho, jakou rotaci jste kouli udělili. Přesně jako ve skutečnosti, jen tady máte výhodu nápočty, která vám říká, kde bílá koule skončí. A to je, máte-li úspěch proti dvacítce nejlepších hráčů světa, docela důležité. Ve hře nechybí Rocket Ronnie O'Sullivan, Ken Doherty ani Stephen Lee a také se tu setkáte se Stephenem Hendrym, přestože je tak bledý až šedivý, že vypadá jako mrtvola.

Až se do hry pustíte poprvé, budete si lámat hlavu nad tím, o co že tu k čertu jde - kde se něco děje? Proč čekáte, až si počítač připraví štouch, pak pozorujete protihráče, jak se zvedá a jak se s ránou vypořádává? A proč v případě, že se mu daří, musíte čekat dál? A pak znova a znova,

dokud nemine. Možná stačí jen sedět a pozorovat, jak si počítač hraje až do získání 147 bodů. To je ale přece kulečník, no ne?

Jistě, na začátku vás bude štvát, jak je hra pomalá, ale čím déle ji budete sledovat, tím vám bude protihráč připadat reálnější. Na konci se mu budete snažit při breaku škodit, navádět základní kouli, aby spadla do díry, a znenadání hlasitě kašlat zrovna, když střílí, v naději, že ho to rozptýlí.

Proto se tato hra hodí právě pro nedělní odpoledne. Koule se poklidně kutálejí po stole, sledujete Stephena Hendryho, jak vás drtí, předvádí skákavé štouchy, různé falše a triky. Nebyla by ale legrace, kdybyste mohli špičkou tága malinko poopravit jednotvárnost zelené stolu? ■

Dam Mayers

OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazín
VERDIKT

■ GRAFIKA:	Koule se kutálejí nečekaně hladce a čistě. 9
■ HRATELNOST:	Až si zvyknete na pomalé tempo hry, úplně vás pohltí. 7
■ ŽIVOTNOST:	Pokud zrovna nejste v tom správném rozpoložení, může vás otrávit. 8

■ CELKOVĚ
Pěkně se usadte a užijte si hodiny střefování kouli do děr proti nejlepším hráčům světa. Technicky dohnala PlayStation na samé hranice možností. Vzhůru na ně.

8

Z DESETI



Na cestě
na vás čeká
spousta zbraní,
kouzel - obvykle
stačí otevřít
skříňky s
pokladem
povalující se
kolem.



Graficky je to dosti propastný rozdíl
proti původní arkádové mašině - automat má
nádhernou scénérii, 3D postavy a i bossové na
konci úrovní jsou mnohem lepší.



DOSTAT PŘES TLAMU OCELOVÝM PALCÁTEM, TO FAKT NENÍ NIC MOC...



Gauntlet Legends

“Je to prostě hra, která si vás získává pomalu, leč po chvílce...”

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Midway
■ VÝROBCE:	Blam
■ DATUM VYDÁNÍ:	červen
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLIČTINA:	nenáročná



ávno v minulosti, konkrétně v roce 1985, znamenalo hraní pro více hráčů asi to, že se skupina mladých týpků shromáždila v nějaké místní herně kolem automatu. Pak nastoupily takové ty kabiny se čtyřmi páčkami a tytéž týpci si to prostě mohli rozdávat jaksi dohromady a společně - jeden jako čaroděj, druhý jako elf a poslední jako nějaká vikingská panička.

Promiňte tuto trošku nostalgie, ale Gauntlet totiž skutečně položil základy dnešnímu pohledu na videohry jako něčemu zábavnému, jako oddychové a dokonce i společenské záležitosti. Původní verze byla na první pohled ničím nevýjimečná střílečka, kde se tlupa postav z fantasy potloukala po řadě bludišť, střílela různá monstra, sbírala poklady a požírala nalezenou potravu.

Gauntlet Legends je konverze arkády od Atari z roku 1998, přičemž postavy jsou trochu vylepšené (místo Elfa je zde lučičník Archer), dějová linie je soustředěná k jednomu cíli (porazit zlého démona Skorna) a pochopitelně i grafika je polygonová.

Slabosti a silné stránky jednotlivých postav v sobě mají cosi erpégéčkového - Archer je hbitý, leč slaboučký, Warrior silný, ale pomalý, Wizard sice ovládá čary máry, ale s mečem je levý a Valkyrie je holka tak trochu pro všechno. Cílem je protlouci se jednotlivými úrovněmi (hory, lesy, hrady, dungeony), zabíjet, dávat se dohromady, objevovat skryté oblasti a aktivovat speciální obelisky otevírající další úrovně. Nabité poklady můžete (musíte) vyměňovat za extra kouzla, rychlost či zbraně. S přibývajícím zkušenostmi se zvyšuje vaše odolnost a až nakonec

nasbíráte všech 13 dobře skrytých runových kamenů, naskytne se vám příležitost postavit se nepříteli jménem Cloven Boy.

Grafika není nic moc, muzika je naprosto příšerná (a špatně nahraná) a úroveň často působí záměrně zmatečným dojmem. Nicméně pokud se užívá po malých dávkách, je tahle záležitost překvapivě hratelná. Jasně, akční scény by mohly být promakanější, ovšem samotný počet lotrů a rozmanitost kouzel a zbraní zaručuje, že se nudit nebudete. Můžete mlátit mečem, sršet síru na legie škorpionů a magickými kouzly pak likvidovat drsné bosse a minibosse. Je to prostě taková ta hra, která si vás získává pomalu, a nejdřív vás možná bude štítat její zjevná jednoduchost, leč po chvílce objevíte skryté hloubky a začne vás to bavit. ■

Andy Lowe

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

FIGHTING FORCE

Možná že není zrovna komplexní, ale rozhodně dost zábavná.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazín
VERDIKT

■ GRAFIKA:	Hrozná a amatérská. Pomoc!	5
■ HRATELNOST:	Moc se opakuje, ale přesto zaujme. Nejlepší je verze pro více hráčů.	7
■ ŽIVOTNOST:	Hra je velká a obtížná, ovšem neskýtá dostatek tajemství či odboček.	6

■ CELKOVĚ
Potenciálně nápaditá inovace arkádové klasiky, nicméně těžce trpí absencí stylu a elegance. Potřebovala by lepší provedení úrovní a větší důraz na režim pro vícero hráčů.

6

Z DESETI



Je spousta možností, jak sledovat dění na trávníku. Nejlepší je režim Quick Watch, zatímco scanner se nejlépe hodí pro mapování výkonu jednotlivců. Za odměnu se můžete podívat na opakování gólů.



Player Manager je pro puntikáře. Můžete určit, kam hráč poběží, komu přihráje a jestli bude hrát po zemi nebo míč zvedne. Na tréninkovém hřišti dokonce vidíte, kdo se pod vaším velením zlepšuje.

FOTBALOVÍ FAJNSMEKŘI POZOR, JÍDELNÍ LÍSTEK ANCA JE TUČNÝ A PIKANTNÍ.



Player Manager 2000

“Je doslova ohromující, čím vším je tahle hra nacpaná.”

FAKTA

■ VYDAVATEL:	3DO
■ VÝROBCE:	Anco
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	průměrná
■ POČET HRÁČŮ:	1

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

LMA MANAGER

Bezpochyby jedna z nejlepších a nejpřístupnějších manažerských her.

Etejně jako Spice Girls ji budete buď milovat, nebo nenávidět. Hry, jejichž tématem je fotbalový management se svou kombinací statistik, pomalé hrátelnosti a omezené vizuální stimulace, očividně nesednou každému. *LMA Manageru* se pravděpodobně podařilo vystihnout tu nejrozkošnější, nejpříjemnější a nejlibnější možnou formu, ale Anco se s *Player Manager 2000* vydali úplně jinou cestou. Pokud *LMA* přirovnáme k páru pohodlných bačkor, které vám leží pod pohovkou, pak je *Player Manager 2000* zbrusu novým párem kopaček, které si musíte před návratem ke svému hospodskému týmu proslápnout.

Na první pohled působí *Player Manager* ledově až rezervovaně. Objevují se před vámi série vložených obrazovek

s detaily o vašem mužstvu, statistikami zápasů, obsahem inventáře a informací o ostatních týmech. A kdyby nebylo tlačítka **BD**, které všechny menu smete z obrazovky, brzy by vás to otrávil. Trénink, taktika, přestupy - puntikářsky opravdový management. Po chvíli přepínání z obrazovky na obrazovku se objeví i druhá tvář hry, řekněme časově náročnější. Opravdové čekání nás ale potká v době, kdy hra počítá výsledky.

Je doslova ohromující, čím vším je *Player Manager* nacpaná. Jsou tu ligy Anglie, Skotska, Itálie a Německa a i když je AC Milan označován jen jako Milan (Anco totiž nemají evropskou licenci), alespoň britské kluby jsou v naprostém pořádku. Úroveň kontroly, kterou nad svým týmem máte, je prostě neuvěřitelná. Nejen že můžete s hráči vybíhat z pozic, ale můžete i určit, kam poběží, komu přihráje a jestli

mají nacentrovat, vystřelit nebo dát dlouhý míč. Pusťte se do tréninku a na zbarvení ukazatelů u hráčů dokonce uvidíte, jak si vylepšují své dovednosti (grafy, které ukazují zdokonalování individuálních dovedností možná zacházejí až příliš daleko).

„Odvádíte skvělou práci pro klub, tým pod vaším vedením přímo vzkvétá.“ Podobné hlášky se na obrazovce objeví, pokud si vedete nadmíru dobře, zatímco když začne forma klesat, pobídnou vás k většímu úsilí mnohem hrozivější komentáře. Je to malá, ale příhodná vychytávka, díky níž stále udržujete s hrou kontakt. Přimhouříme-li oko nad občasnými obtížemi (musíte například manuálně zvolit kapitána, aniž byste viděli svůj nový tým), pokoušeli se Anco vytvořit nejkompletnější manažerskou hru na PlayStation. Dobrá zpráva je, že se jim to podařilo. ■

Pete Wilton

OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazín
VERDIKT

■ GRAFIKA:	Není překrásná, ale plná různých prohlížečích módů.	7
■ HRATELNOST:	Hlubší než kapsy Manchesteru United.	9
■ ŽIVOTNOST:	Vyhraje první ligu a pak dobyje Německo a Itálii.	9

■ **CELKOVĚ**
Player Manager je hrozivější než učitel tělocviku s medicínalem. Možná nemá tak příjemné dispozice, ale může se pochlubit nepřekonatelnou hloubkou. Největší manažerská výzva.

9

Z DESETI

VOJÁCI, CHCETE SI ZAHRÁT? RADŠÍ SNAD NE...



Grudge Warriors

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Take 2
■ VÝROBCE:	Tempest
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLIČTINA:	nenáročná

Tahle hra má v sobě něco staromódně okouzlujícího, možná abstraktní nepřátele či zajímavé prostředí, v němž se odehrává. A taky systém, protože prostě víte, že když do té zdi se štrbinou dostatečněkrát střelíte, objeví se skrytá pasáž, anebo že ten divný generátor, který jste odpálili v tunelu, musel změnit nebo otevřít něco na povrchu.

Ve hře jezdíte a střelíte. To je skvělý nápad na hru, který se však jen zřídka-kdy podaří plně realizovat. A *Grudge Warriors* není v tomto směru žádnou

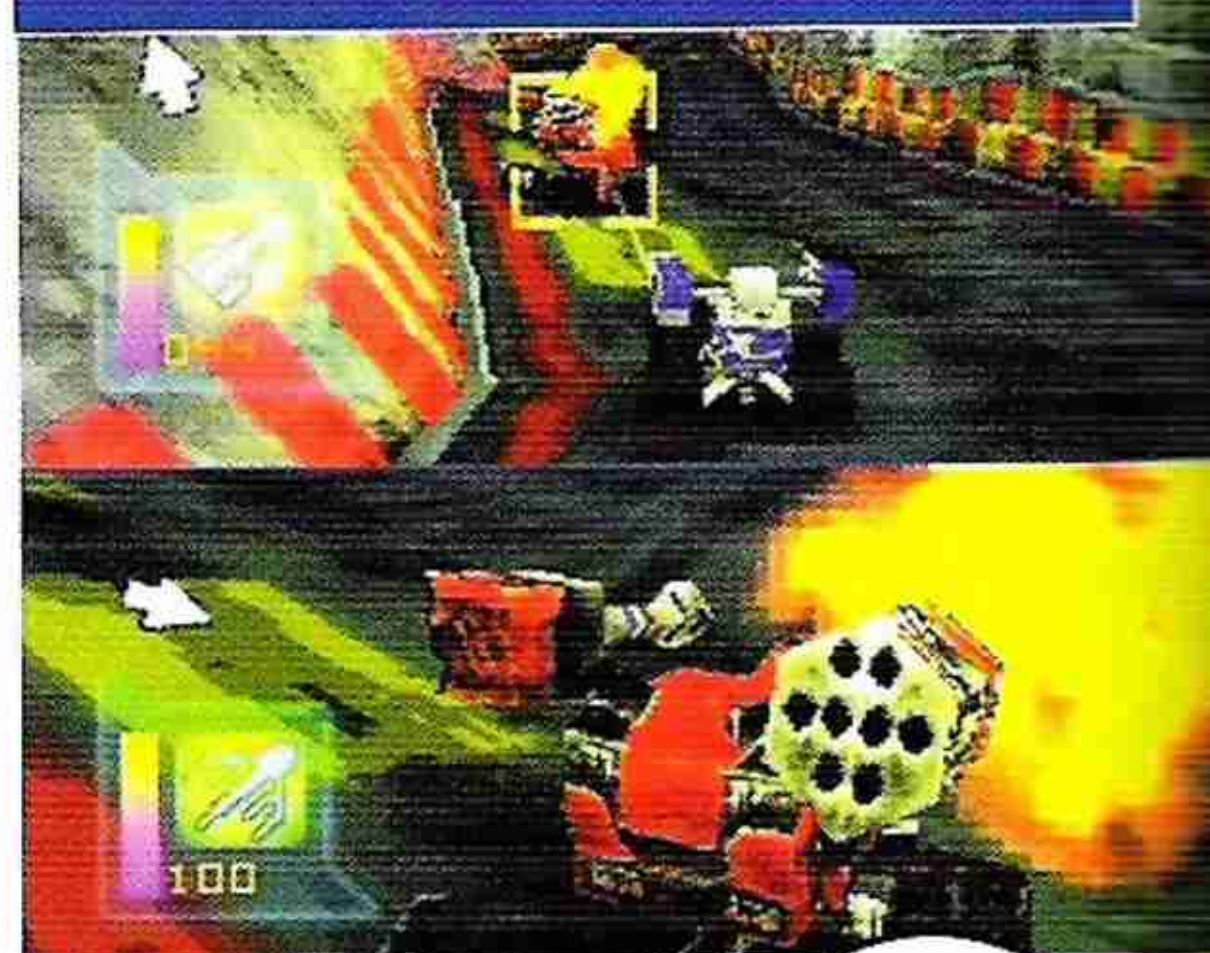
výjimkou. Nakonec nestává se často, že byste narazili na automatické zaměřování, které neumí střelit rovně. A teprve pak vám dojde, že tu vlastně nejde o to všechno zničit. A zda si vyberete to či ono auto, je taky úplně jedno, protože všechna se chovají na silnici úplně stejně.

O vtip by se měl člověk podělit s kamarádem, a proto i Deathmatch Mode je tak na pět minut docela zábava. Ale brzy zjistíte, že ani při nejlepší vůli to na víc prostě není. ■

Zy Nicholson



Hodně akčnosti a málo hrátelnosti - tj. lepší se vyhnout.



OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazín
VERDIKT

■ GRAFIKA:	Jasně zbarvené krabice bez jakýchkoli detailů. 4
■ HRATELNOST:	Rozhodně žádná oáza originality. 4
■ ŽIVOTNOST:	Hru nezachrání ani Deathmatch Mode. 2

■ **CELKOVĚ**
Jediné, co *Grudge Warriors* trochu povznáší, je design úrovně ve hře pro jednoho hráče, kde je několik celkem chytrých hádanek. Jinak to nestojí za nic.

4

Z DESETI

Z HROBU VRACÍ SE K NÁM Q*BERT!



Q*Bert

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Hasbro
■ VÝROBCE:	Artech Studios
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná

Je to přinejmenším nuda. Omlouvám se, že to říkám tak zhurta, ale je to tak. Někteří z vás si možná vzpomenou na *Q*Bert* - starodávnou strategicko-logickou hru vyvedenou v jasných barvách v době, kdy se Atari odrazilo od svého starého katalogu k rychlému odskoku. A je to znát.

Ve hře je úkolem skákat po nekonečných, z bloků postavených úrovních. Při každém skoku se změní barva bloku, na který doskočíte. Až budou mít všechny bloky stejnou barvu, je úroveň hotová a čeká vás další. A tak to jde dál a dál. Pár milovníků retra na ni možná vzpomíná

na s láskou, ale litujeme, je zoufale nezábavná a naprosto hloupá. A pokud mi paměť slouží, ani tehdy před lety to nebylo tak špatné jako nyní, ale Hasbro, zdá se, nebyli v kondici - jinak by onu původní přidali. Vypadá to, že celý slavný update spočívá jenom v tom, že bylo přidáno trochu izometrické grafiky. Vcelku ostuda.

Hra je až příliš primitivní a opakuje se pořád dokola. Celé tohle povedené retro šílenství by se mělo odebrat na odpočinek a *Q*Bert* by měla jít v čele. Je to ztráta času, vyhazování peněz a plýtvání drahocennými vteřinami života. ■

Jes Bickham



Q*Bert je jednoduchá, ano, ale jednoduchá neznamená nutně dobrá. Jednoduchá může také znamenat nudná. Příšerně nudná.



OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazín
VERDIKT

■ GRAFIKA:	Maximálně funkční, jinak ovšem jednoduchá a neinspirativní. 5
■ HRATELNOST:	Nejde o nic jiného, než skákat a vyhýbat se nepřítelům. 3
■ ŽIVOTNOST:	Jen ti nejtrpělivější jí věnují víc než pět minut. 3

■ **CELKOVĚ**
Nevkládejte do ní žádné naděje. Je stará, naprosto mimo a hlavně je hrozně, hrozně nudná. Nejvýstřednější příklad pro to, abyste se přesvědčili, že retro nemusí nutně znamenat bombu.

3

Z DESETI

HŘIŠTĚ S KOŠI NA BASKET? TO BUDE ZONE.



NBA In The Zone 2000

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Konami
■ VÝROBCE:	In-house
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 8
■ ANGLIČTINA:	nenáročná

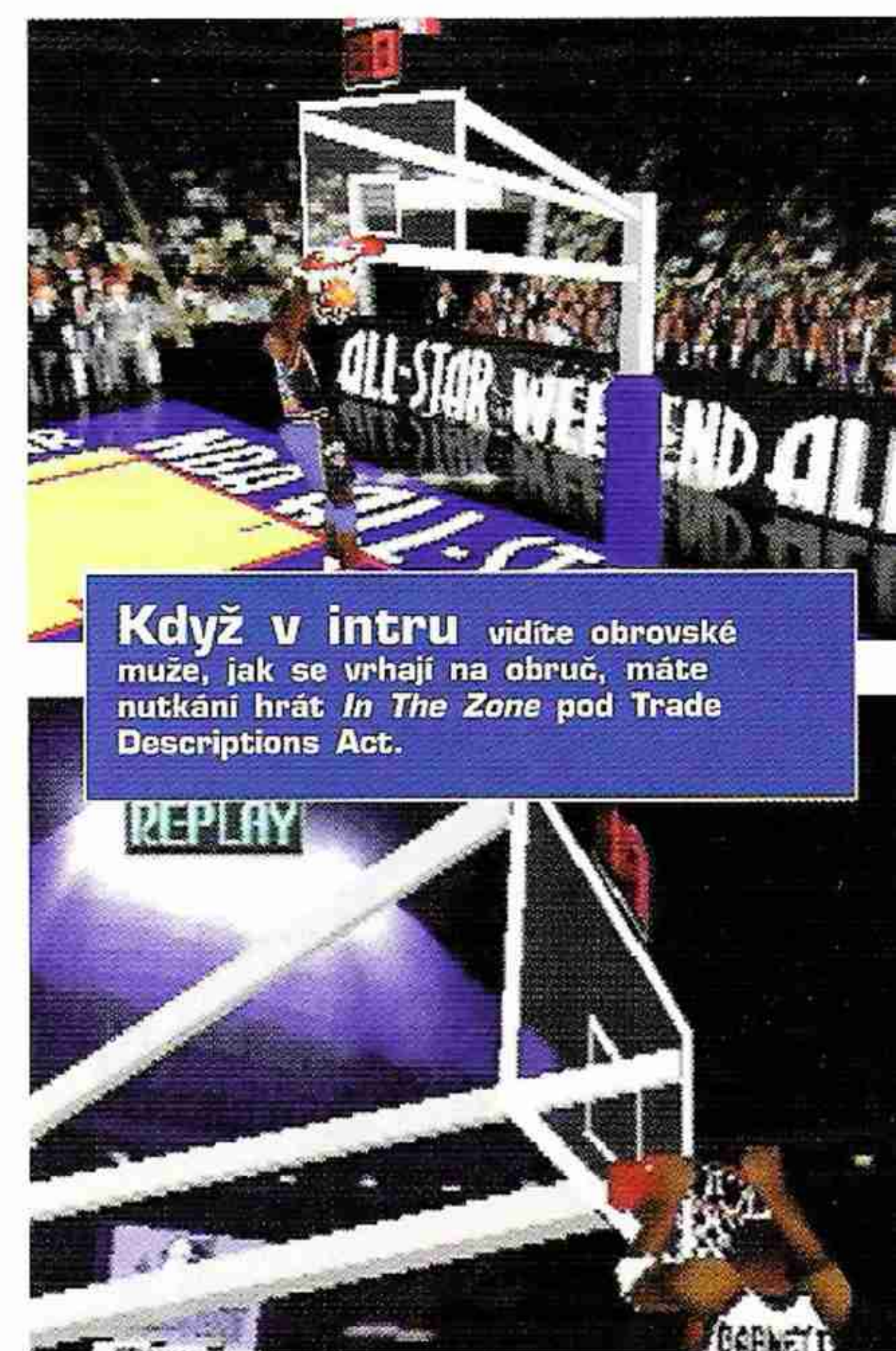
Kde se to všechno s basketbalovými hrami od Konami pokazilo? Kdysi představovali jedinou realistickou alternativu pojetí dva na dva v *NBA Jam* a protiváhu dost primitivního simulátoru *NBA Live*. Ale to už je pryč.

Každý další rok se místo tolik potřebného a očekávaného předělání objevuje jen nový update se stejně nevábou grafikou. Pokus o rychlý útok na koš vyzní pouze jako líná nedělní procházka a nepomohou ani rozkouskované a nepřesvědčivé animace. Vizuální nedostatky jsou ale v *In The Zone 2000* tím nejmenším problémem. Tím hlavním je AI - v útoku to ještě ujde,

ale v obraně vaši hráči od míče doslova prchají. Útočník prolouká pod koš, míč končí v koši a ke skóre soupeřů se připsí další dva body. Taková laxnost samozřejmě umožní snadné skórování i vám - možná až příliš snadné. Proběhnete chumlem protihráčů, výskok a koš, jako by žádní obránci ani neexistovali.

Toto poslední zpracování *NBA In The Zone* není nejhorším basketbalovým simulátorem na světě, ale uvážíme-li excelentní *NBA '99*, čekají ji jen palce ukazující dolů. Prostě průměr v každém směru, není proč si ji pamatovat. A kdy tedy uvidíme *Live 2000*? ■

Pete Wilton



Když v intru vidíte obrovské muže, jak se vrhají na obruč, máte nutkání hrát *In The Zone* pod Trade Descriptions Act.

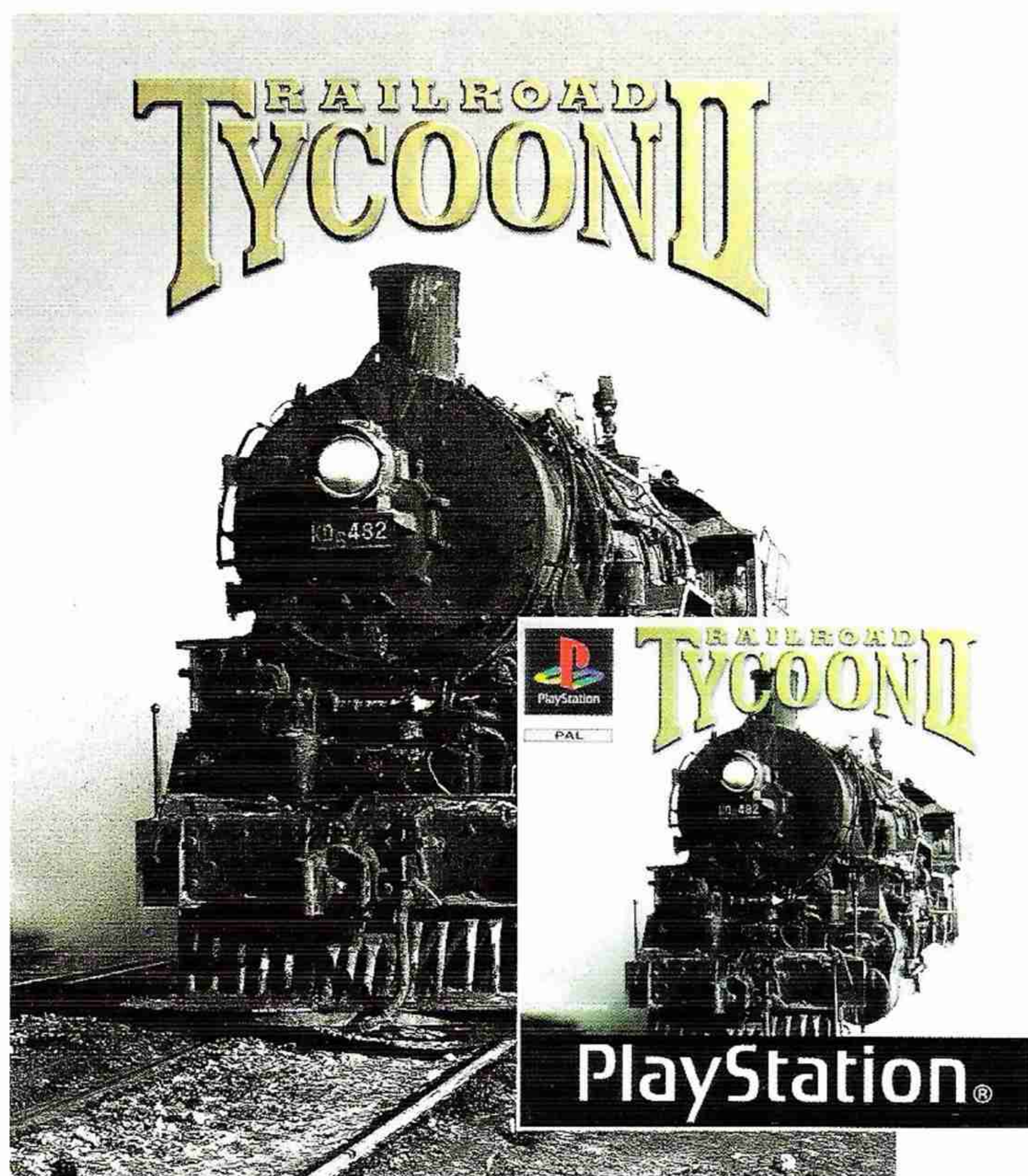
OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ GRAFIKA:	Malí hráči se pohybují v omezených animacích. 6
■ HRATELNOST:	Žádný světly moment. Rozhodně vás neuchvátí. 5
■ ŽIVOTNOST:	Viděli jsme, hráli jsme, nudili jsme se. 4

■ CELKOVĚ
Je smutné, když se tak šťavnatý sport jako basketbal dostane do hry vyprahlé jak Sahara. Dokázali bychom *Zone* odpustit nevzhlednost, kdyby se mohla pochlubit smyslem pro taktiku, ale nemůže. Co radíme? Vyklidte prostor.

5

Z DESETI



Soutěž s JRC o PĚT her Railroad Tycoon 2

Railroad Tycoon 2 je hra, kterých na PlayStation moc nenajdete. Jde o finanční strategickou hru, ve které se staráte o železnici - stavíte tratě, kupujete lokomotivy a převážíte zboží. Prostě se můžete stát železničním magnátem, a to je skvělá a vzrušující věc. Správné odpovědi zasílejte na korespondenčních lístcích spolu s kupónem na obvyklou adresu - PlayStation Magazin, Šantrochova 16, 162 00, Praha 6. Uzávěrka je 15. června!

Otázka první:

Jaká firma je vydavatelem hry?

1. Take 2
2. Eidos Interactive
3. Codemasters

A jeden snadný úkol:

Vyjmenujte alespoň tři písničky či filmy, v jejichž názvu je slovo „train“ nebo „vlak“.

SOUTĚŽ





CD/DVD/NET/COIN-OP

RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRÁVKY MĚSÍCE PODLE PSM

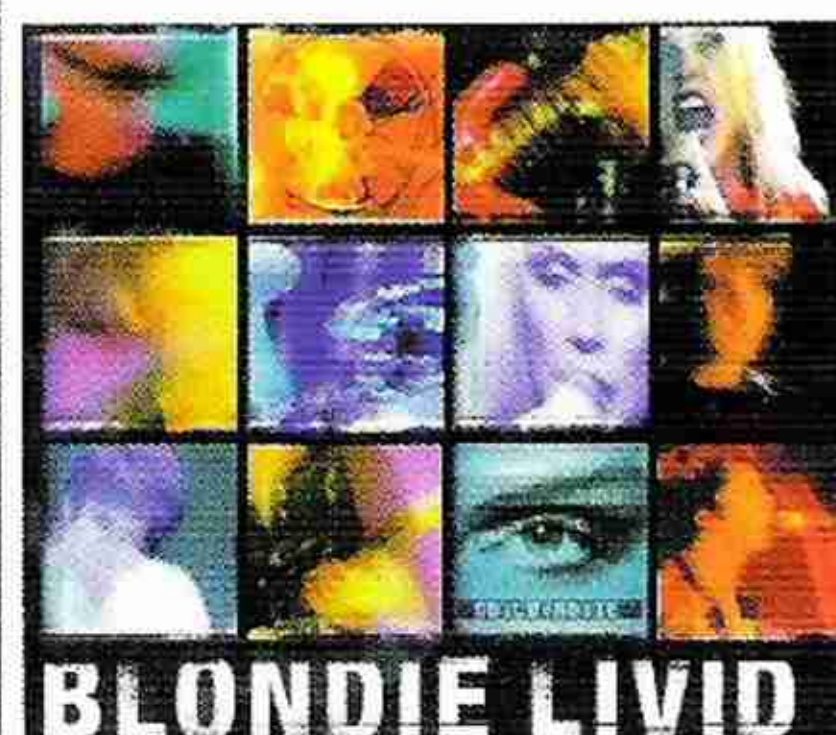
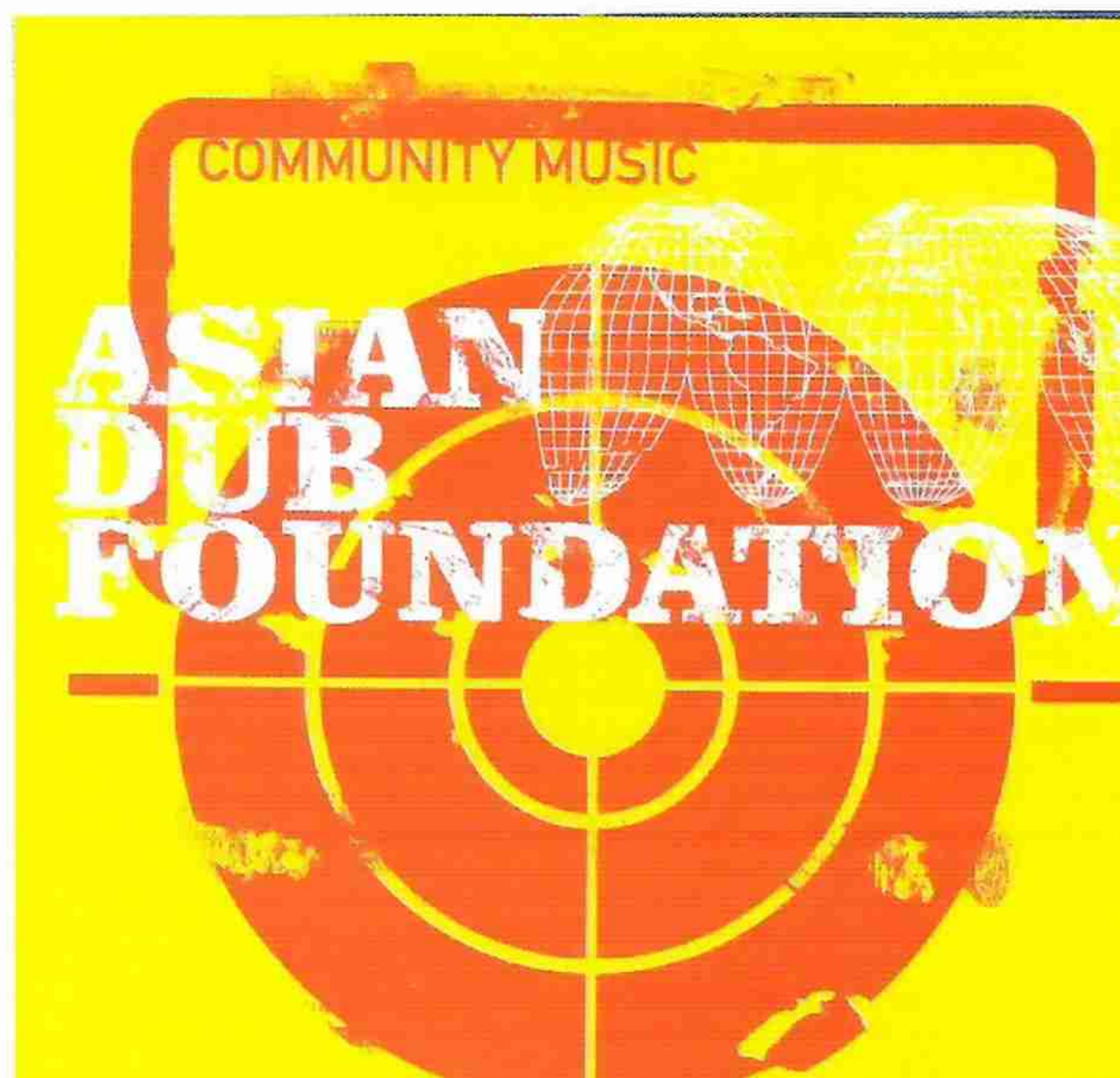
CD MĚSÍCE

ASIAN DUB FOUNDATION

Community Music
(London/Warner Music)

Pefinitivní asijský atak ve stylu multikulturního Londýna. Předchozí album *Rafi's Revenge* nastavilo latku díky totální vyváženosti a brilantní agresivitě na nejvyšší možný stupeň. Zde přichází uklidnění houpavých rytmů, odrecitovaných proslovů a žánrových odboček do britpopu, ale kvalita zůstává na svém místě. Je to hudba radikální a přitom náramně poslouchatelná, vibruje společně se základními instinkty a zároveň vás chce oslovit i po obsahové stránce. Asian Dub Foundation jsou ve všech směrech výjimečným zjevením a i když pronášet v pop music jakékoliv prognostické soudy se často nevyplácí, troufnu si říci, že za deset patnáct let se o nich bude mluvit jako o hodně důležitém souboru pro přelom tisíciletí.

Verdikt: Jedna z nejzajímavějších desek tohoto roku. 9/10



BLONDIE

Livid (Beyond/BMG)

Blond kráska Deborah Harry sice už neschová nějakou tu vrásku na obličej, ale hudba její skupiny, která zažila svůj vrchol v první půli osmdesátých let, číší ještě stále energií a mládím. Po loňské řadové novince vydávají „punkpopovi“ Blondie živou nahrávku, kde najdete téměř všechny notoricky známé hity plus něco navíc. Příležitost byla sice trochu promarněna díky nižší zvukové kvalitě (častá potíž live nahrávek), ale přesto znamená příjemně nostalgickou připomínkou doby, kdy hitparádová hudba nemusela být nutně nudná a kdy masy radiových posluchačů tvořily převážně romantičtí snílci se sklonem k dekadentně vyšňožené módě. Blondie patří do stejné rodiny kapel jako Depeche Mode nebo The Cure, i když jejich úroveň nedosáhla.

Verdikt: Kdo to pamatuje, rád si to připomeny. 7/10



ETHNOPOP

Wanna Dance (BMG)

Nemocný západní pop se snaží najít lék v inspiraci jižními a východními zvuky. Vedle mohutné vlny latino music (Ricky Martin či Geri Halliwell) tu jsou umělci jako Natacha Atlas, Rachid Taha, Khaled či Ofra Haza, kteří láskují spíše s arabskými zvuky severní Afriky a Blízkého východu, případně si pro nápad odskočí do středomořské Evropy. Pokud je pro vás vrcholem blaha úspěšný singl *Desert Rose* od Stinga, pak vám tento v Česku sestavený výběr bude vyhovovat dokonale. Mám však bohužel neodbytný pocit, že kompilátor alba měl po celou dobu buď hodně omezený výběr, nebo přísný firemní dohled. Vždyť i zastoupení umělci mají spoustu lepších a aktuálnějších kusů ve svém repertoáru. Nemluvě o těch, co chybí úplně.

Verdikt: Přes všechno příjemně jiný pop, který by mohl mnohým rozšířit obzory. 7/10

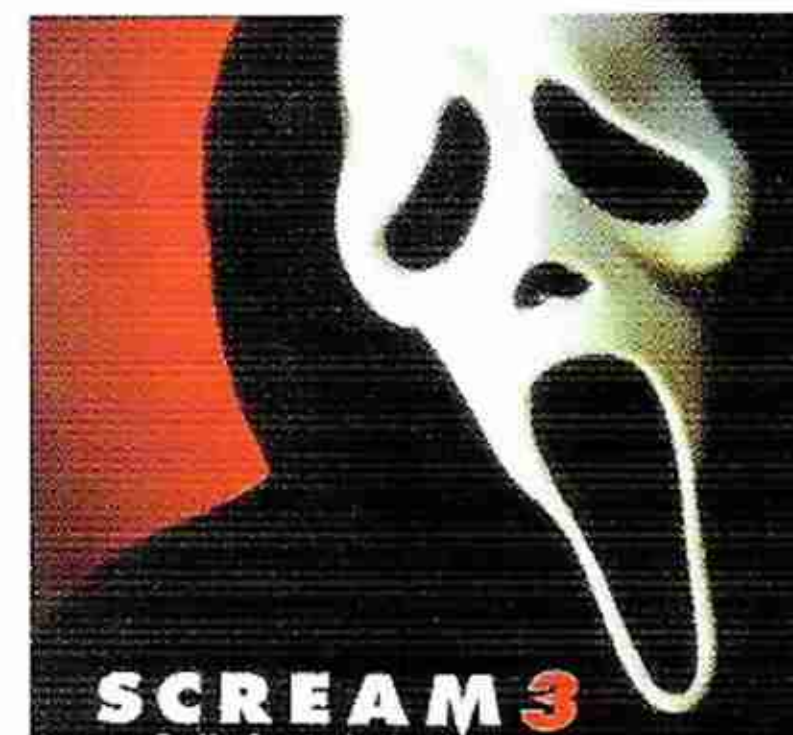


NO DOUBT

Return of Saturn
(Universal Music)

Nemohu se zbavit pocitu, že No Doubt jsou posluchači (a částečně i kritiky) zbytečně přeceňovaný soubor. Jistě, v jejich repertoáru najdeme několik vydařených písní – například aktuální singl *Ex-Girlfriend* –, leč o vyrovnanosti či výjimečnosti nemůže být řeč. O kolik lepší jsou v daném zvukovém rámci například takoví Garbage! Asi si řeknete, že to není nic nového, prodej a kvalita přeci nejsou vždy v dokonalém průniku. Přesto No Doubt zůstávají tak trochu záhadou, kromě barevně třeskuté image se na nich nenajde nic až tak atraktivního. Hrají jako desítky jiných, jsou zoufale průměrní a řekl bych, že ani po marketingové stránce jim to zrovna moc nejde. Ještě horká zpráva: prý to je jejich poslední album vůbec.

Verdikt: Průměrné hodnocení pro notoricky průměrnou hudbu. 5/10



SCREAM 3

Soundtrack (Sony Music Bonton)

Příjemně rozjetý písňový soundtrack se zvládnutou dramaturgií. Složení převážně méně známých (leč většinou dostatečně zajímavých) kapel napovídá, že je tu chvilkyhodná snaha o posluchačskou osvětu skrze hyperpopulární filmový titul. Kdejaký hororomilný teenager si tuhle desku koupí, aby pak zjistil, že tu nenajde ani jediného hitparádového koně, nýbrž jen a jen intenzivní a výsostně současný výběr z amerického garážového lo-fi rockandrollu. Album *Scream 3* je třeba pochválit už jenom proto, že takováto odvaha (či nevyužití nabízející se situace k režisování) se vidí v hollywoodském světě jen málokdy. Máte-li zájem o novou a neoposlouchanou variantu amerického spíše tvrdšího rocku, je to příležitost.

Verdikt: Hutný studijní materiál pro nenapravitelné milovníky elektrických kytar. 8/10

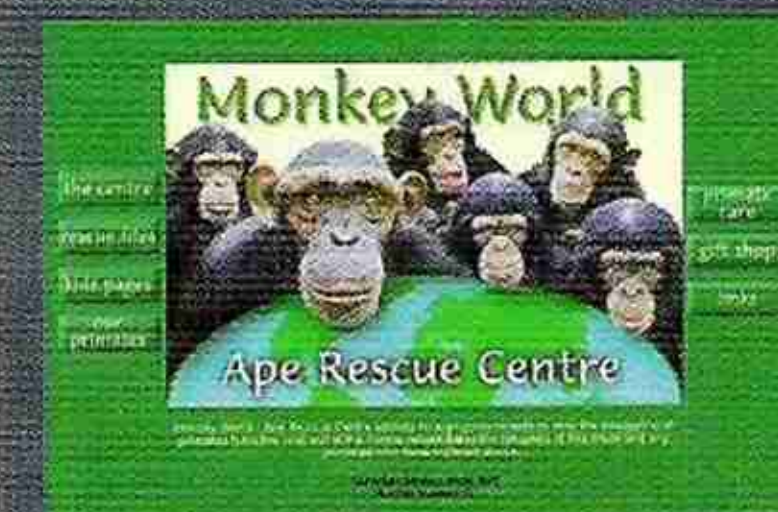
Nejnovější webové stránky a hudba

Současné s uvedením SaGa Frontier 2 uvedla Square Europe do provozu obsáhlou webovou stránku, kterou najdete na adrese www.sagaf Frontier2.co.uk nebo www.square-europe.co.uk. Tato nádherně graficky řešená stránka natolik souzní se stylem hry, že zde najdete dokonce on-screen postavku, kterou po obrazovce pohybuje pomocí kurzoru, a můžete konverzovat i s ostatními postavami. Ke stažení jsou zde všechny obvyklé věci, jako tapety či spořiče obrazovky, registrovaní uživatelé mají navíc možnost zúčastnit se soutěže



o ceny, které dodává japonské ústředí Square.

Opice. Žít vedle nich nelze a přitom člověk nemůže ani chvíli surfovat po internetu, aniž by na ně někde nenarazil. Tedy zejména tehdy, pokud do vyhledávače napíšete „šimpanz“. Tento měsíc jsme se pokoušeli o „ape escape“ přes www.primates.org, což je domovská stránka centra pro záchranu opic. Kromě detailů o tom, jak lze centrum navštívit apod., jsou zde pohnuté životopisy zachráněných primátů – čím vším museli projít, než se konečně dostali do tohoto centra. Samozřejmě je zde on-line obchod se suvenýry, a dokonce i informace o tom, jak můžete centru pomoci – konkrétně tím, že adoptujete jednu z opic, které zde žijí. Pokud se k adopci rozhodnete, máte na rok vstup do Monkey Worldu zdarma. Takže neváhejte a osvojte si opičku už teď!



Justin Calvert
je redaktor her a milovník primátů...



THE BIG HIT (BIG HIT)

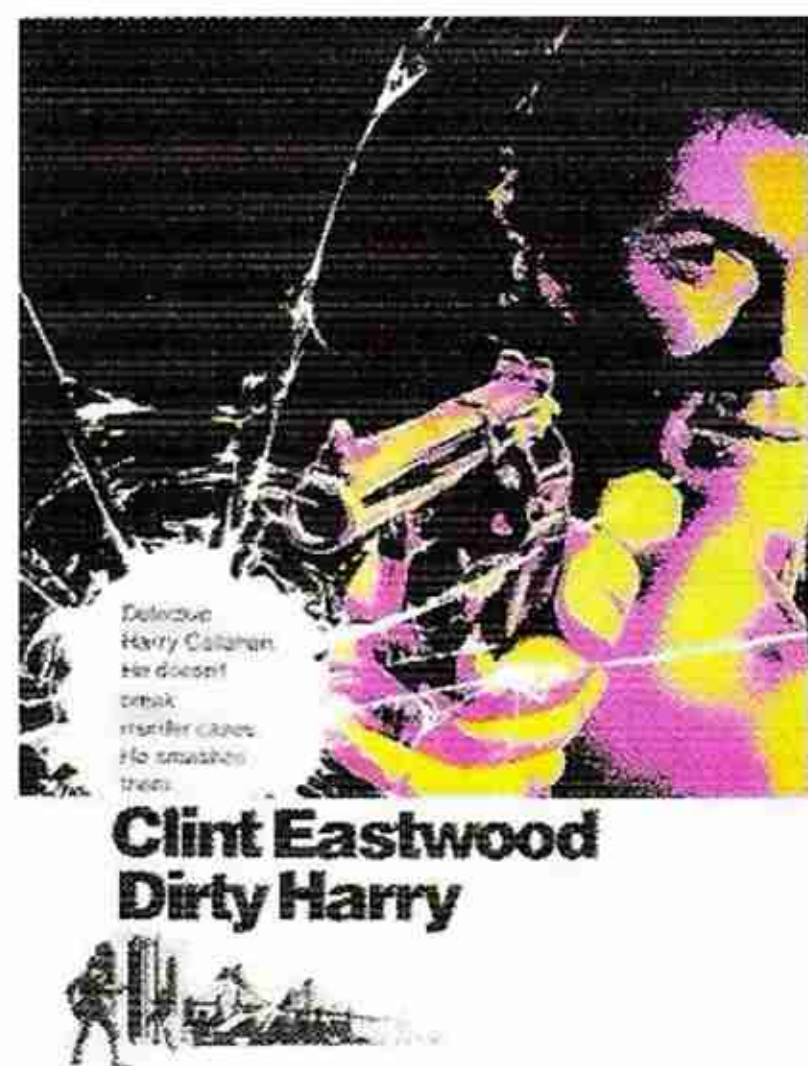
Režie: Che-Kirk Wong

Hrají: Mark Wahlberg, Lou Diamond Phillips, Christina Applegateová

Kdybychom chtěli psát o tom, že Hongkong mlátí na dveře amerického filmového impéria, byly bychom tak aktuální, že bychom mohli rovnou jít s Palackým hasit Národní divadlo. Asi jistě borci už dveře dávno vykopli a teď bezostyšně drancují a obcují s usedlými hollywoodskými žánry. Zářným příkladem budiž *The Big Hit*, který vznikl křížením hongkongského akčního filmu a amerického sitcomu a který byl velkým překvapením. Ovšem pokud jste to viděli v kině nebo na videu, přišli jste nejen o tři scény, ale v podstatě o jednu celou postavu, trochu masturbace a poučku, že Orgasmátor 2 není v žádném případě lepší než Orgasmátor 1 a že *King Kong* žije není zas tak špatný film.

FILM: 10/10 BONUS: 6/10

ZVUK A OBRAZ: 5/10



DIRTY HARRY (DRSNÝ HARRY)

Režie: Don Siegel

Hrají: Clint Eastwood

Slzy nostalgie se derou do očí, když hledíme na kamennou tvář Clintu Eastwooda, staženou do nelitostné grimasy a slyšíme tvrdácké hlásky cezené koutkem sevřených úst. Slzy radosti se derou do očí, když na tu samou kamennou tvář hledíme s remasterovaným obrazem a slyšíme tvrdácké hlásky ve zvukové stopě, kterou by mohla tomuhle starému filmu závidět kdejaká současná akčníka. Je fajn, že firma Warner Bros nesází jen na žhavé megahity a občasťnuje diváky i osvědčenou klasikou. Teď se jistě ptáte, co všechno je k takovému klasickému filmu přibalené? Na to rádi odpovíme tvrdáckou hláskou cezenou koutkem sevřených úst: „Vůbec nic. A co má, kurva, být?“

FILM: 8/10 BONUS: 0/10

ZVUK A OBRAZ: 8/10



THE MUMMY (MUMIE)

Zatímco hladoví videofanoušci mlátí hlavami o dveře půjčoven, až jejich čela připomínají rozšlápnutého brouka potměníka, šťastní majitelé DVD přehrávačů jim můžou jen blahosklonně kynout. Ano, je to tady - první pecka vypálená pouze na lesklý kotouč. A aby se závisť stažená srdce s cejchem VHS ještě víc stáhla (přesněji řečeno do velikosti zatuchlého lískového ořechu), nabízí DVD verze navíc - kromě klasické kvality obrazu a zvuku - dvě vystřížené scény, které jsou sice krátké, ale zato je v nich spousta koster a mumii. Ale to není všechno, šťastný kupující si za svých jedenáct set odnáší i film o natáčení a o výrobě trikových scén. Ale to stále není všechno! Navíc získává jako bonus reklamní upoutávku a komentář tvůrců. Tolik věcí za tak málo peněz, žasnete? Jistě, žasnete.

“První pecka vypálená exklusivně pouze na lesklý DVD kotouč.”

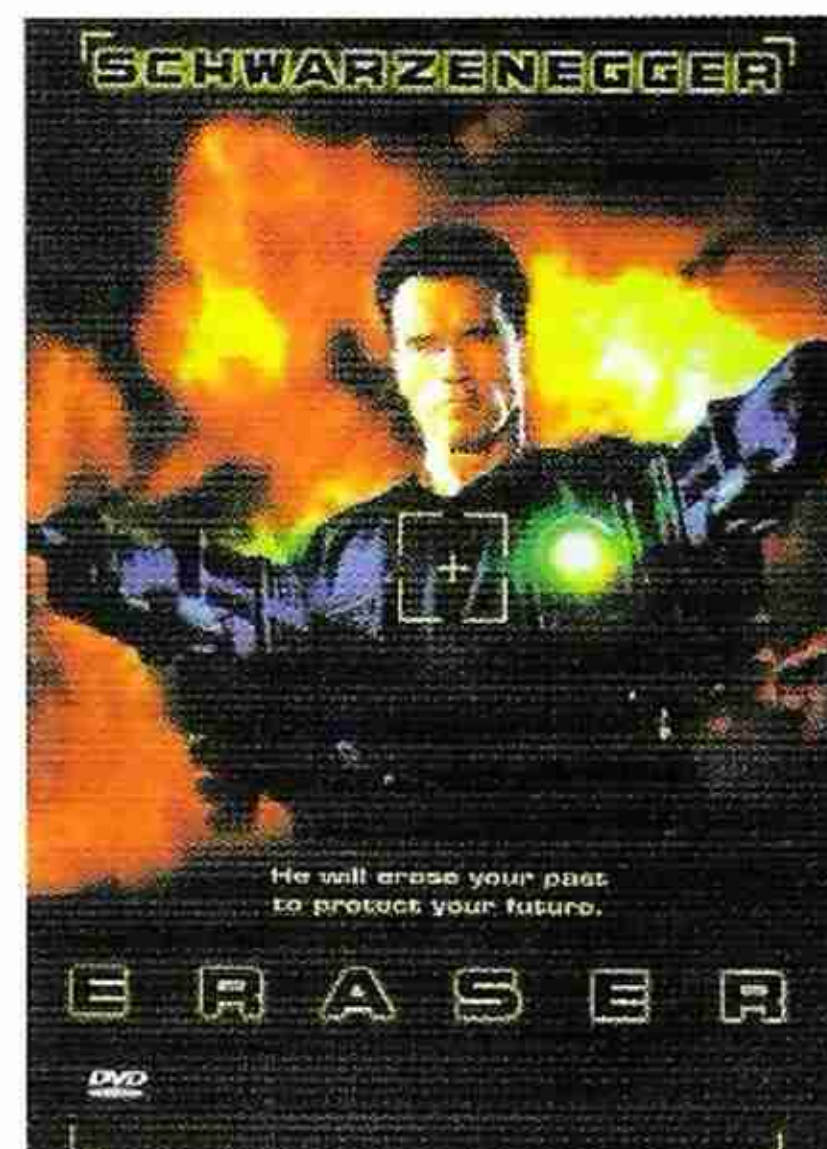
A tím naše nabídka zdaleka nekončí - máme tu ještě hodiny egyptologie, zprávu z výroby a české titulky. No není to úžasné - a navíc je k tomu film o mumii, který taky není k zahození, který je masivně širokoúhlý (2,35:1) a navíc s ním můžete dráždit všechny, ke kterým fenomén DVD ještě nedorazil.

Režie: Stephen Sommers

Hrají: Brendan Fraser, Rachel Weiszová, John Hannah

FILM: 8/10 BONUS: 10/10

ZVUK A OBRAZ: 9/10



ERASER (LIKVIDÁTOR)

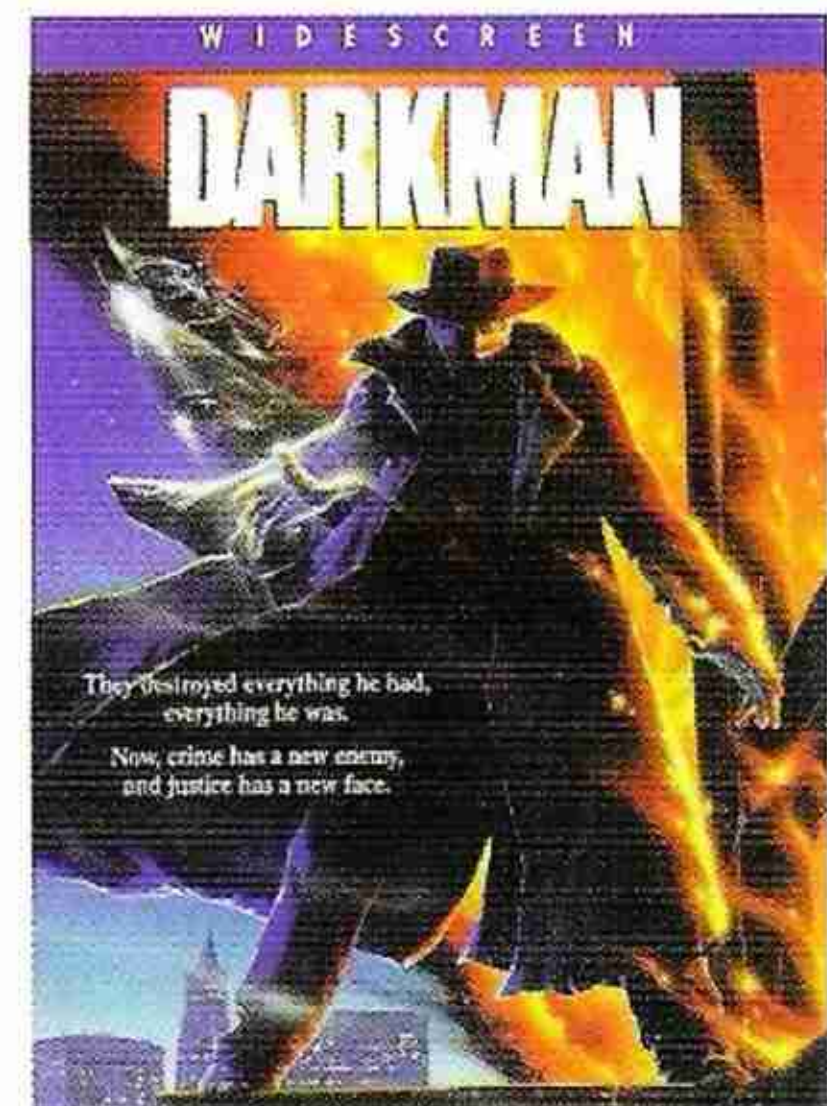
Režie: Charles Russell

Hrají: Arnold Schwarzenegger, James Caan, Vanesa Williams

Neomylná muška posledního akčního hrdiny (promiň, Sly, ale jsi druhý) se začala s těhotenstvím podstatně chvát. Od oné chvíle čekají jeho fanoušci až odloží dupačky, znovu vytvrdne a vrátí akční film na výsluní slávy. Očekávaný *Likvidátor* jejich naděje nesplnil. Schwarzenegger tentokrát vsadil na Charlese Russella (*Maska*), kterému ovšem víc sedí komediální scény než masivní akce. Promarněné šanci nepomohl ani formát DVD, který cudně nenabízí téměř nic navíc (trailer se jako bonus nepočítá, ten vám přihodí i vietnamský obchodník se zaručeně pravými jeansy). Nepomůže jí ani zvuk Dolby Digital. Nepomůžou jí ani české titulky, maďarské, turecké a další titulky, protože ji už nepomůže nic.

FILM: 4/10 BONUS: 2/10

ZVUK A OBRAZ: 7/10



DARKMAN

Režie: Sam Raimi

Hrají: Liam Neeson, Frances McDormand, Bruce Campbell

I se zafačovaným ksichtem jde zahrát velké divadlo. Ovšem nejen to. Vrstva obzvě na znetvořené tváři skvěle motivuje citově založeného člověka ke kariéře sadistického mstitele - zvláště když má k dispozici takovou zásobu náhradních obličejů, že by nad ním Jim Phelps slintal závisť.

Superhrdinský film s comicsovým nádechem nenatočil nikdo menší než Sam 'Evil Dead' Raimi a jeho nadupaná režie plná zběsilých nájezdů a bizarně přemrštěných záběrů dává zapomenout, že *Darkman* je v podstatě béčko. Naše zvuková verze je perverzně zaplácnuta jednolitým dabingem z videokazety a k originální verzi neexistují české titulky.

FILM: 8/10 BONUS: 3/10

ZVUK A OBRAZ: 5/10 (díky české verzi)

AUTOMATY

Nejnovější mašiny z arkádové planety

Může to být jediné znak doby, ale arkádový svět teď truchlí nad zprávou, že Atari - tj. firma, jež před téměř třiceti lety představila první videohru - už není. Její vlastník, společnost Midway, firmu zrušila jako poslední v řadě úspor-ných opatření dotýkajících se celé arkádové divize. Ačkoliv kalifornská továrna Atari stále ještě funguje, všechny zde vyrobené hry budou ke konečné montáži převáženy do produkční továrny Midway v Chicago a ponesou označení Midway West.



A Midway, trpící chatrným zdravím, své arkádové aktivity snižuje i nadále. Nedávno společnost představila několik úplně nových titulů, které však velmi pravděpodobně zamíří na domácí platformy. Nejvýše mezi nimi vyčnívala hned ta první - *Skins Games*, což je takový svěbytný golfový pokus. Svěbytný proto, že to je golf jenom částečně: míček můžete odpálit neskutečně daleko a nejenom to - dokonce se s ním můžete i vyhybat stromům, zatáčet do stran apod. To vše jen při troše namáhání zápěstí a dobře načasovaných stiskách tlačítek.

Tahle hra se zcela nepochybně stane velkým hitem. Dalším zajímavým titulem v midwayské nabídce bylo *Cruis'n Exotico*, třetí v řadě automobilových simulátorů. V téhle hře si můžete naprosto detailně upravit své auto - ať už to bude Mustang, Dodge Viper nebo Hummer - a to až po konkrétní barvu nebo číslo. Než se však začnete cítit až příliš pohodlně, dejte si pozor na pohyblivé sedadlo. A pokud vás ani toto nedeorientuje, pak vám možná poplete hlavu honička po dávno zmizelé Atlantidě nebo po planetě Mars...

Guy Woodward je redaktorem coin-opové bible

AB Europe (www.ab-europe.co.uk).

TOP SECRET

OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazín



SYPHON FILTER 2

POWERLINE

Těžký mód -

Na titulní obrazovce aktivujte volbu New Game (nepotvrzujte!) a stiskněte ↑ + SELECT + L1 + R2 + X + O + □ ve stejný okamžik. Některé z úrovní vám po přehrání na HARD mód přehrají bonusová videa.

Výběr úrovně -

Pauzněte hru, aktivujte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka → + L2 + R2 + X + O + □. Na obrazovce voleb nyní naleznete položku "Cheats".

Super Agent -

Pauzněte hru, aktivujte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka SELECT + L2 + X + O + □. Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats. Super Agent mód vám umožní zabít nepřítele s brněním jedinou ranou.

URBAN CHAOS

POWERLINE

Všechny zbraně a energie - V průběhu hry podržte

X + A + O + □ a stiskněte →.

Výběr úrovně - Na obrazovce pro volbu nové hry stiskněte L1 + R1 + SELECT + START. Jděte do obrazovky s mapou a všechny úrovně by měly být odemčeny.

ROLLCAGE 2 STAGE

POWERLINE

Jako heslo zadejte následující kódy:

Aktivuje Survivor mód -

HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON

Aktivuje všechno -

I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!

Aktivuje Demolition mód -

IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?

Aktivuje Mirror mód -

I.AM.THE.MIRROR.MAN,.0000000000!

Aktivuje Bubble Soccer mód -

IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT

Mega Speed - LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN

Velká obtížnost Mistrů -

MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!

Aktivuje všechny tratě -

NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147

Aktivuje Pursuit mód -

PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS

Aktivuje všechna auta -

WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!

Aktivuje Ghost auta autorů -

WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS

Aktivuje všechny bojové tratě -

YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

SUIKODEN 2

POWERLINE

Tajné zakončení - Po závěrečné bitvě se vraťte do svého hradu a až budete dotázáni na vládnutí, odpovězte „I can't do it.". Poté použijte blikající zrcadlo pro návrat do hradu, kde byla poslední bitva, a vydejte se jihovýchodně po cestě, dokud se nedostanete k cestě Tenzen. Vydejte se na konec a spatříte další zakončení hry.

ACE COMBAT 3

POWERLINE

Abyste mohli použít všechny následující cheaty, musíte nejprve aktivovat cheat režim. Držte tlačítko R1 + O ještě před tím, než se neobjeví logo „ptáka“ značící nahrávající obrazovku. Po chvíli by se měla objevit nová černá obrazovka s nápisem „Now Loading“ a točící se plackou. Stane-li se tak, cheat mód je aktivován, objeví-li se normální logo s „ptákem“, neuspěli jste. Dalším poznávacím znamením úspěšné aktivace cheat režimu je malá Namco postava v levém spodním rohu.

Miliarda kreditů - ↓, O, A, A, A, O, A, O, A, O + A, poté stiskněte a podržte ještě jednou O + A na nahrávací obrazovce. Nastartujte hru a vstupte do obrazovky pro výběr bojovníka. Objeví ▶

TIP MĚSÍCE

RESIDENT EVIL 3:

Rychle pochopíte, že kombinace střelného prachu v téhle hře tvoří různé náboje. Zajímá vás, co vytvoří který druh? Mrkněte do tabulky pro zásadní informace a souboj s panem Nemesem bude hned snazší.

Použitý střelný prach	Vytvořená munice	Počet
A	Náboje do pistole	15
AA	Náboje do pistole	35
AAA	Náboje do pistole	55
BBA	Náboje do pistole	66
B	Nábojnice do brokovnice	7
BB	Nábojnice do brokovnice	18
AAB	Nábojnice do brokovnice	20
BBB	Nábojnice do brokovnice	30
C (A+B)	Zásobník granátů	10
A+Zásobník granátů	Zásobník do plamenometu	6
AC	Zásobník do plamenometu	10
B+Zásobník granátů	Zásobník kyseliny	6
BC	Zásobník kyseliny	10
C+Zásobník granátů	Mrazící zásobník	6
CC	Mrazící zásobník	10
CCC	Náboje do magnum	24



► se počet kreditů.

Změna barvy letadla - ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, poté podržte **△** na nahrávací obrazovce.

COOL BOARDERS 4

POWERLINE

Pár zkratk do nejnovějšího sněžného dobrodružství. Na trati v Coloradu pozorně sledujte hluboký sníh - kousek po startu zahněte mezi stromy a narazíte na železniční trať. Skočte na ni a za chvíli jste na špičce. Ve Vermontu najdete zase tajný tunel. Sledujte pravou stranu mezi rampou postavenou na dvou kamelech a rampou se zelenou tyčí a vypravte se mezi stropy, kde najdete pokácený strom. Svezte se po něm do zmíněného tunelu.

A ještě jednou cheaty z minulého čísla:

NEWHILL - Zadejte v Tournament módu pro získání úplně nové sjezdářské dráhy.

ICHEAT - Zadejte v One-Player režimu pro odemknutí všech tratí, jezdců a prken.

IMSPECIAL - Odemkne všechny speciální disciplíny.

RESIDENT EVIL: SURVIVOR

POWERLINE

Pokaždé, když zabijete velkého chlapíka z *Resident Evilu 2*, zanechá po sobě náboje. Jde vždy o jednu třídu lepší náboje než ty, se kterými jste jej zastřelili, takže pokud jej usmrtíte s pistolí, obdržíte náboje do brokovnice, pokud jste jej zabili s brokovnicí, obdržíte náboje do plamenometu. Postup je: pistole - brokovnice - plamenomet - kyselina - granáty - magnum.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

POWERLINE

Klasické cheaty stále ještě nemáme, zatím tedy alespoň dvě vychytávky pro frajery, kteří už *Nemesis* zvládli skrz naskrz.

V závislosti na rychlosti, počtu uložení hry a počtu použití lékárničky můžete již tradičně získat různé

bonusy. V každém případě obdržíte přístup do Mercenaries minihry, pokud si pospíšíte, dostanete i klíč k butiku v Uptownu a čím čistěji to zvládnete, tím více kostýmů si v butiku budete moci obléci. Všechny pět (oblek Jill z *RE1*, oblek à la *Dino Crisis*, oblek Jill z *RE1 Directors Cut*, oblek motorkáře a oblek civilisty) jich získáte, pokud hru (samozřejmě na HARD) dokončíte například za méně než 3 hodiny, s jedním či dvěma uloženími a s VELMI skromným používáním spreje a bylin.

Dokončete hru na obtížnost HARD a odemkněte Epilogue. Epilog je krátký deníček každé z postav v celé *Resident Evil* sérii, která vám prozradí, co se s danou postavou stalo po jejich dobrodružství. Bohužel, pro každý nový záznam musíte hrát znovu, takže pokud chcete zjistit osud všech osmi postav (Jill Valentine, Chris Redfield, Barry Burton, Leon Kennedy, Claire Redfield, Sherry Birkin, Ada Wong, Hunk), bude to fuška.

LIBERO GRANDE

POWERLINE

Ve hře je uzamčeno deset bonusových hráčů, kteří sice nemají reálná jména, ale kvalitou stojí za odhalení:

Arnold Lang (aka Alexi Lalas) - Dosáhněte skóre přes 8 tisíc.

Ruprech Goes (aka Ruud Gullit) - Kvalifikujte se ve všech disciplínách.

David Magellan (aka Dieho Maradona) - Dosáhněte skóre alespoň 1500 v každé z disciplín.

Gregorio Zonaras (aka Gianfranco Zola) - Dohrajte Arcade Mód bez změny v nastaveních.

Maurice Poulenc (aka Michel Platini) - Dosáhněte celkového skóre alespoň 100 s jakýmkoliv týmem v módu „VS-CPU“.

Následující hráče můžete získat výhrou v International Cupu s jakýmkoliv týmem. Po první výhře obdržíte jednoho, po další výhře s jiným týmem dalšího.

Ronald (aka Ronaldo)

Minoru Kai (Kazuyoshi Miura)

Edguard Cailaux (Eric Cantona)

Powel Gardner (Paul Gascoigne)

Gerald Wells (George Weah)

Chcete-li si zahrát světový šampionát, zvolte International Cup, najedte na položku New Game/Continue a stiskněte dohromady **△** + **□** + **○** + **△**. Poté stiskněte **○** a všechny týmy budou totožné se MS1998 ve Francii.

SW1: JEDI POWER BATTLES

POWERLINE

Chcete-li si zahrát za královnu Amidalu, dokončete hru v Jedi režimu s Obi-Wanem Kenobi. Až se vám to podaří, jděte do menu, zvolte stejný mód, který jste hráli předtím, a vyberte opět Obi-Wana, ale nevolte jej. Stiskněte tlačítko SELECT a obrázek se změní na královnu.

Do boje!

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

POWERLINE

Chcete-li mít přístup i do úrovně prvního dílu, paunete hru a vyměňte disk za CD prvního dílu *Vigilante 8*. Objeví se zpráva „V8 levels enabled“. Vložte zpět disk druhého dílu, opusťte rozehranou hru a budete moci hrát i v původních úrovních.

Najedte na „Game Status“ v Options obrazovce, stiskněte dohromady **△** a **□** a zadejte následující kódy:

Super rakety - BLAST_FIRE

Těžší auta - GO_RAMMING

Velká kola - GO_MONSTER

Zpomalený mód - GO_SLOW_MO

Arcade mód bez protivníků - HOME_ALONE

Prohlédnutí závěrečného videa - LONG_MOVIE

Vypnutí gravitace - NO_GRAVITY

Rychlá akce - QUICK_PLAY

SÍŇ SLÁVY

V PSM 24 byla vyhlášena soutěž „Síň slávy“, ve které bylo vaším cílem co nejrychleji zajet okruh Tahiti Road s Audi TT (*Gran Turismo 2*) resp. zaběhnout stovku (*Track & Field 2*). Soutěž se setkala s obrovským zájmem a v obou případech jsme byli velmi příjemně překvapeni vašimi výkony, které jsme s radostí ocenili. Koneckonců je daleko lepší vyhrát něco díky vlastním schopnostem než díky štěstí v losování.

Co se týče budoucnosti, zvážíme zda v podobných soutěžích nepokračovat, ale v současnosti je pravděpodobné, že půjde jen o jednorázové soutěže. Jen velmi málo her umožňuje skutečně regulérní výstup informací do paměťové karty nebo alespoň na televizní obrazovku a například v případě *Gran Turismo 2* je nemožné ověřit, zda Audi TT nebylo upravené. Vaše výkony jsme v tomto případě vesměs uznali, protože tři vteriny byly v rámci reálného zlepšení, ale uznáváme, že když jde o ceny, měly by být pravidla 100 %. Budeme nad možným řešením usilovně přemýšlet a pokud i vás něco napadne, dejte nám vědět. Všem účastníkům Síň slávy děkujeme a vítězům upřímně blahopřejeme.

GRAN TURISMO 2

1:11,647s Pavel Švejda, Mladá Boleslav

1:11,686s Vít Čermák, Praha

1:12,138s Milan Bláha, Říčany

1:12,553s René Beigl, Blansko

1:12,730s Roman Matyus, Brno

TRACK & FIELD 2

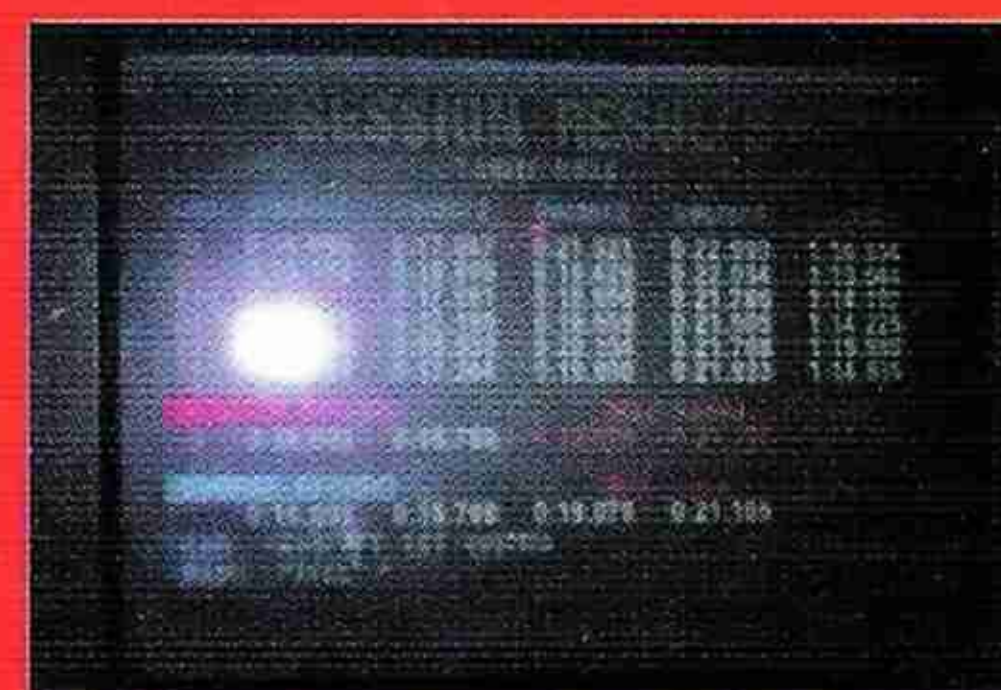
7:77s Jan Studený, Neratovice

7:95s Petr Vacula, Loštice

7:98s David Škrdl, Praha

8:01s Miloš Prácheňský, Pelhřimov

8:02s Tomáš Katr, Semily



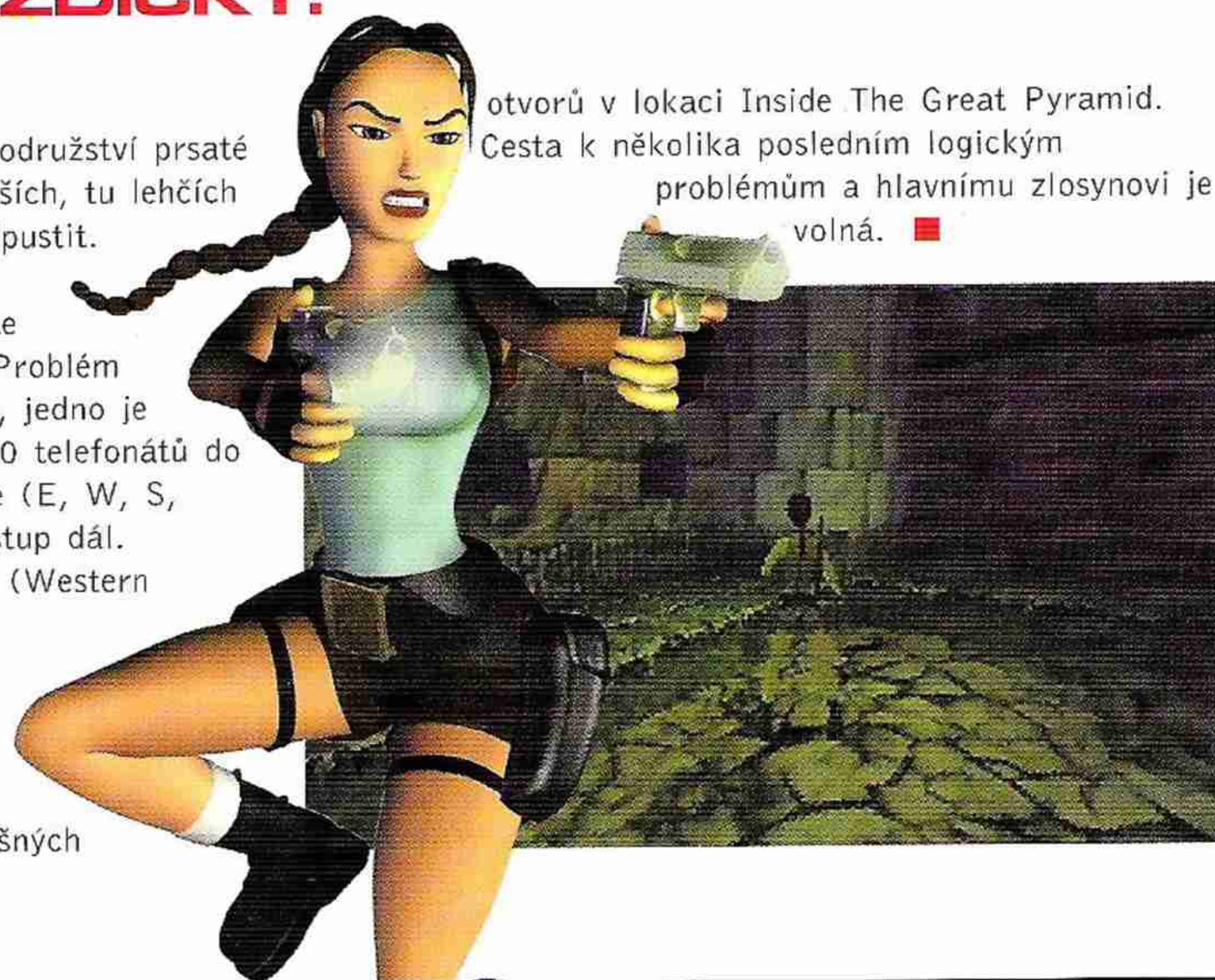
Nějaké dotazy?

POŽADOVANO VŠEMI A ODEVŠAD

JAK... ZÍSKAT HVĚZDIČKY!

TOMB RAIDER 4

Eidos na nás ve čtvrtém pokračování dobrodružství prsaté archeoložky Lary přichystal spoustu tu těžších, tu lehčích problémových míst. Jedno si však mohl odpustit. Pokud totiž zapomenete nějaký důležitý předmět sebrat a přesejvujete si pozici, jste ztraceni a můžete začít hrát od začátku. Problém může nastat jen na několika málo místech, jedno je však kritické a způsobilo celkem zhruba 50 telefonátů do redakce - jedná se o čtyři hvězdicové klíče (E, W, S, N shaft), které jsou třeba pro úspěšný postup dál. Nenacházejí se ale v jednom levelu. První (Western Shaft Key) naleznete v lokaci Inside Menkaure's Pyramid, další dva (Northern a Southern Shaft Key) jsou v lokaci The Mastabas a poslední (Eastern Shaft Key) se nachází v Khufu's Queen's Pyramid. Všechny čtyři klíče pak umístěte do příslušných



otvorů v lokaci Inside The Great Pyramid. Cesta k několika posledním logickým problémům a hlavnímu zlosynovi je volná. ■

CHEATY

Ridge Racer Type 4
Pro přístup k tajnému Pac-man autu musíte odepnout všech 320 aut. Poté bude Pac Car ve vaší garáži a dostanete navíc i speciální Pac-manovskou melodii „Eat 'Em Up“. Stojí to ale za tu dřinu?

Rollcage
Chest mód
Vložte kód MAXCHEAT jako heslo. Ignorujte upozornění na nesprávné heslo a budete odměněni všemi ligami, zrcadlovým módem, mega time trialy atd. atd.

Vyvojácké časy
Považujete-li se za skutečně kvalitní hráče, zadejte slovo BESTLAPS jako heslo. Nejvyšší dosažené časy a skóre pak budou souhlasit s časy, které dosáhli autoři hry.

Všechny tratě
Pro odepnutí všech tratí v lehké obtížnosti zadejte EEFNIEBA jako heslo a zvolte Easy mód, pro odepnutí tratí v těžké obtížnosti zadejte EEFPHIBC jako heslo a zvolte Hard mód a pro odepnutí tratí v obtížnosti pro experty zadejte jako heslo HEMPCHMD a zvolte Expert mód pro start hry.

POŽADOVANO PETREM MAJEREM Z PRAHY

JAK... VYUŽÍT EVENT SYNTHESIZER GRAN TURISMO 2

Po dřině s úspěšným dokončením Special licence obdržíte za odměnu Event Synthesizer, což je v podstatě generátor závodů. O co jde a kde ho najdete? Povšimněte si, že se pod položkou GT League objevila nová kategorie, kde můžete dále otestovat své řidičské schopnosti.

Náhodně je vybrána jedna z tratí, konečně je však můžete jezdit i opačným směrem.

Každý závod jedete proti soupeřům se stejným vozem, jaký máte vy,

takže pokud máte Mini, nemusíte se bát, že proti vám bude stát Lotus Esprit. Báječné. ■

POŽADOVANO TOMAŠEM „PROMENADOU“ ZE STARÉHO SEDLA

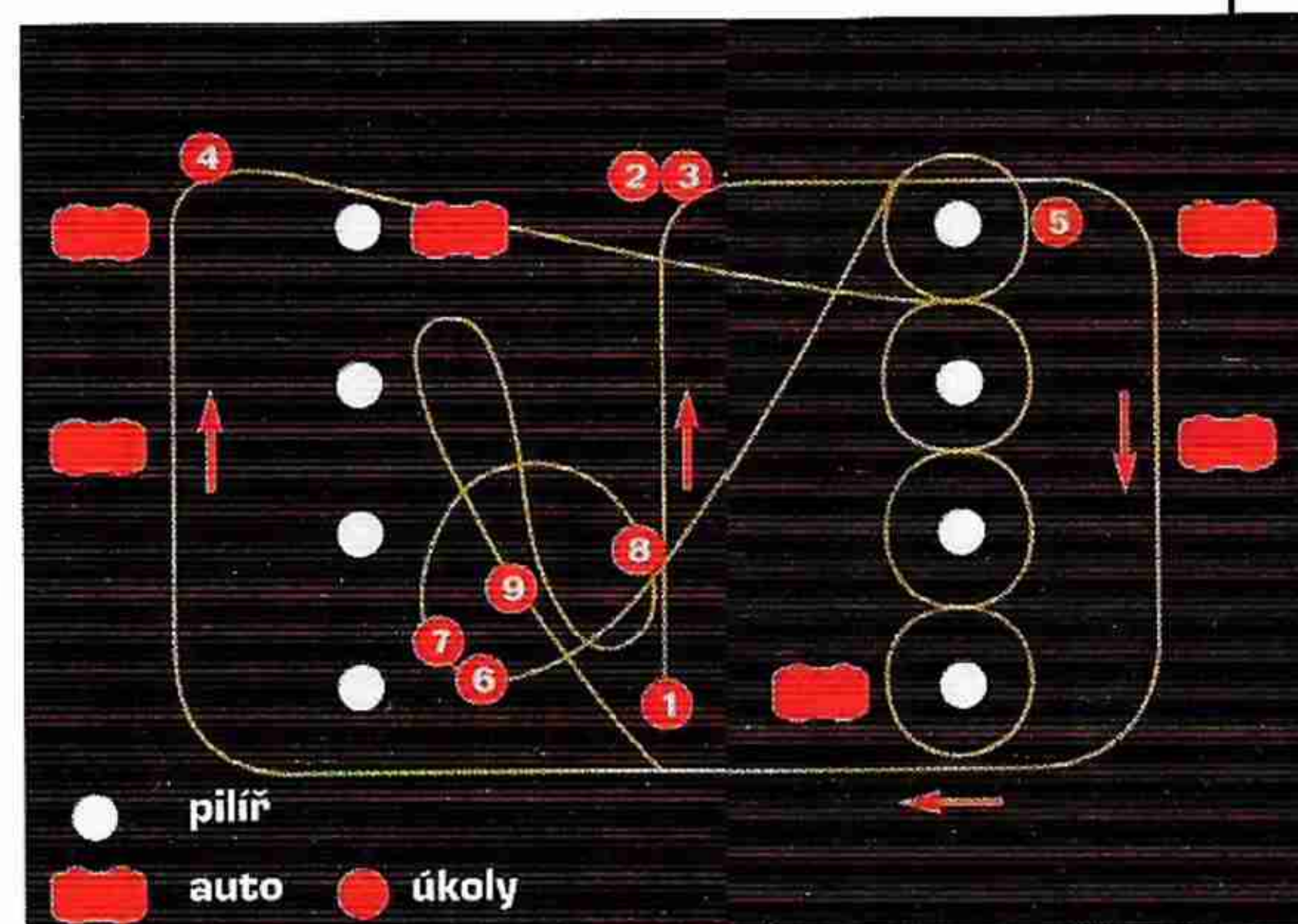
JAK... USPĚT V TESTU

DRIVER

Úvodní test na parkovišti může být dosti frustrující, protože máte na devět úkolů jen jedinou minutu a navíc můžete do překážek narazit pouze čtyřikrát, než budete rovnou vyhozeni. Nakonec to však není tak obtížné, jak se na první pohled zdá, a protože nemusíte úkoly plnit postupně, jak jsou seřazeny, dají se zvládnout i za polovinu určeného času.

Na obrázku vidíte ideální cestu, kterou si nyní krok za krokem projdeme. Na začátku se rozjedte s ☉ - jen tak dosáhnete Burnoutu (1). Rozjedte se proti zdi a na poslední chvíli zabrzděte, čímž budete mít za sebou úkoly Speed (2) a Brake Test (3). Nyní zatočte doprava, objeďte celou garáž pro Lap (4) a pak si najedte na slalom, při kterém musíte objet první i poslední, a to oběma směry (5). Nyní se vydejte k protějšímu sloupu a na půli cesty zahněte doprava a ve chvíli, kdy se auto začne otáčet, stiskněte ruční brzdou, čímž zmáknete najednou úkoly

Handbrake (6) a 180 (7). Otočíte se o 180 stupňů a vrátíte se doprostřed garáže, kde v nižší rychlosti s ☉ prudce zatočte a uděláte otočku o 360 (8). Opatrně zastavte (ovladatelnost auta je nyní trochu nižší), začnete couvat a ve velké rychlosti současně pusťte plyn a bez brzd zatočte do strany pro splnění závěrečného úkolu Reverse 180 (9). Gratulujeme! ■



CRASHOVO TÝMOVÉ ZÁVODĚNÍ JE DOSLOVA PŘECPANÉ POWER-UPY. JEN DÍKY NÁM JE VYUŽIJETE SKRZ NASKRZ A SPOKOJENĚ SI DOJEDETE PRO VÍTĚZSTVÍ.

PSM
NAVOD

Crash Team Racing

WARP ORBY



Warp Orb letí po trase před vámi jako malá vichřice a smete ze silnice každého soupeře, na kterého narazí. Po čase prostě ztratí sílu, ale je to skvělý způsob, jak se dostat skrz dav.

TURBO



Tyto malé šikovné kanistry donutí vaše tryskové motory k okamžitému zrychlení a umožní vám tak rychlý únik z jakékoliv problémové situace. Fungují podobně jako skok a powerslide turbo, ale vydrží mnohem déle.

ČERVENÉ A ZELENÉ LAHVE



Hodte je po soupeřích nebo za káru a tréfitě-li se, soupeř se odkutálí mimo trať. Až sesbíráte deset kousků Wumpa Fruit, zelené lahve se změni na červené. Ty navíc nad soupeřem vytvoří dešťový mrak a znemožní mu používat skákové tlačítka.

VOODOO MASKA



Další šikovná věcíčka. Nejen že se díky ní dostanete na maximální rychlost, ale zaručí vám také nezranitelnost vůči všem zbraním, které na vás vaši lítí nepřátelé házejí. Každý protivník, který se vás dotkne, odletí z trati.

WUMPA FRUIT



Sbírání plodů Wumpa Fruit je investicí do budoucnosti. Když jich nasbíráte deset, zvýší se vaše maximální rychlost. A nejen to, vylepší také účinky každého předmětu, který sebere kolem silnice. Po zásahu bohužel všechny Wumpa Fruity ztrácíte.

TNT A NITRO



Mrskněte ji za sebe a každý jezdec, který do ní vrazí, dostane po chvíli ránu spolu s každým, kdo je poblíž. Pokud jste postižený, klepáním na **[B]** můžete TNT setřást. Máte-li Wumpa Fruity, upgraduje se TNT na Nitro, které exploduje okamžitě.

BOWLINGOVÉ KOULE



Vystřelte kuličku dopředu nebo dozadu a jakmile se střetne s další motokárou nebo okrajem tratě, vybuchne. Až se seznámíte s tratí, můžete se bavit jejich odpalováním v letu. Nechte je letět a odpalte je, až se přiblíží ke zvolenému cíli. Hotovo.

ZELENÉ A MODRÉ ŠTÍTY



Zelený štít vás chrání před jedním útokem, poté bublina praskne. Je možné ji také odpálit jako Bowlingovou kouli. Po získání deseti Wumpa fruitů se štít upgraduje na modrý s poněkud dlouhodobější ochranou.

HODINY



Tohle je zvlášť užitečný power-up. Když do něj kdykoliv během závodu vrazíte, všichni ostatní jezdci zpomalí na šnečí tempo a vy máte možnost dosvědět si pro vítězství. Aspoň teoreticky.

NAVÁDĚNÉ STŘELY



Vypalte ji a naváděná střela se automaticky pověsí na motokáru před vámi a až ji dohoní, poletí auto ze silnice. Pokud ji někdo vyše na vás, schovejte se rychle za jiné auto nebo nějaký předmět, který pak raketa odpálí místo vás.

ZÁKLADY

Nejdůležitější dovedností je zvládnutí turba. Existují tři metody - Turbo Start, Powerslide a Jump Turbo. Pro Turbo Start jednoduše podržte plyn na půl zmáčknutý mezi rozsvícením třetího a čtvrtého světla. Když se vám to povede, vyletíte ze startovní čáry jako raketa. Vyjždění zatáček pod plynem také není k zahoezení, zvlášť v pozdějších úrovních. Stiskněte při projíždění zatáčky **[B]** a vleťte do ní Powerslidem, pak až váš kouř zčerná, klepněte na **[B]** a plnou rychlostí vyjedete ze zatáčky. **[B]** musíte použít také u Jump Turba a to na vrcholu rampy. Čím déle se udržíte ve vzduchu, tím déle turbo působí po přistání.

JAK NA BOSSE

V závěrečných úrovních je ze všeho nejlepší držet se před nimi. Pokud je pustíte před sebe, koledujete si o problémy, protože na vás spustí déšť zbraní. Nitrous Oxide je vůči útokům imunní, takže je potřeba jiný přístup. Dokud je trať příliš úzká na předjíždění, držte se těsně za ním. Až se silnice rozšíří, předjedte ho v další zatáčce. Teď už se jen musíte udržet vpředu a využít veškeré zrychlovače, které na trase najdete.

VÍTEJTE V PRVNÍM DÍLE PRŮVODCE, KTERÝ JSME PRO VÁS PŘIPRAVILI, ABYSTE SI NAPLNO MOHLI UŽÍT GT2. V TÉTO ČÁSTI SI JEŠTĚ JEDNOU ŘEKNEME O NEJLEPŠÍCH AUTECH, PŘÍŠTĚ ČEKEJTE INSTRUKCE K VYLAĐOVÁNÍ A VYLEPŠOVÁNÍ.

Gran Turismo 2: část 1

PSM
NÁVOD

WEST CITY

ALFA 155 TOURING CAR

Snad až příliš často bývá výkon na úkor ovladatelnosti, ovšem v případě tohoto italského skvostu můžete případné karamboly a červené šmouhy na bariéře svádět tak akorát na sebe. Dokonale vyvážené šasi, pohon na všechna čtyři kola a ostré brzdy zajišťují perfektní ovladatelnost i v těch nejostřejších zatáčkách. A to všechno v klidu, bez nemilých překvapení. Možná, že auto nemá onu brutální sílu TVR 12 Speed, ovšem TVR zas není ani zdaleka tolik hbité. Jízda s tímto bystrým a skvěle ovladatelným autem je prostě zážitek.



VENTURI ATLANTIQUE

Francouzské žihadlo a pekelně ostré. Tyhle superbouráky od Frantíků sice něco stojí, ovšem to zrychlení je jak v tryskáči. Na rovince předjede snad úplně všechno, tedy kromě Suzuki Escudo, a ani tehdy moc neztrácí. Díky perfektnímu rozložení motoru působí auto dokonale vyváženě, i když volant a brzdy by přece jen mohly být lepší. Za 137,000 kreditů to je pěkná pálinka, nicméně když přihodíte jen pár dalších šupů, získáte auto, s nímž vyhrávat bude hračka.



SOUTH CITY

DODGE VIPER

Tohle je možná právě ono auto, o němž sní mnozí lidé prožívající krizi středních let, nicméně na tenhle bourák si přece jen vyplatí počkat. Po poklidném zážitku se Skyline je tohle skutečně nadupaná potvora, s níž užijete pořádné legrace. Oněch 449 koní pod kapotou je přenášeno na silnici pouze zadními koly, takže každá zatáčka pořádně otestuje vaše schopnosti i soustředění. Stačí přišlápnout plyn a letíte dopředu. Za 72,000 kreditů je tohle auto celkem v možnostech nezkušeného závodníka, byť jeho ovládání se jím obvykle zcela vymyká.



SHELBY COBRA DAYTONA

Jen stěží budete hledat auto, které by více uráželo ekologické aktivisty. Cobra, vybavená motorem o obsahu 4.7 litru, navíc vyvinutém dlouho před nástupem katalyzátorů a emisních zkoušek, je snad nejhůře ovladatelné auto. A vnitřní povaze vozu dokonale odpovídá i jeho svalnatý design. Tato verze Daytona je parádní, ale existují dokonce ještě lepší. Pokud vyhraje v druhém kole Muscle Car Cup, získáte kabriolet, který je ještě rychlejší. A máte-li rádi náročné řízení, musíte si tohle monstrum vyzkoušet.



NORTH CITY

TVR GRIFFITH BLACKPOOL

Stejně jako se za nenápadným názvem schovávala kapela The Smiths, tak se za nepůvabným označením skrývá tenhle bourák. S nádherně řvoucím motorem je to jakási velice britská alternativa takových mašin, jako je Viper. Jasně, síla je zde trochu na úkor ovladatelnosti, ovšem šasi je vynikající, takže je ještě lepší než další dědic dlouhé tradice Aston Martin Vantage. A pokud by vám náhodou tenhle model nestačil, pak můžete vyhrát dokonce i verzi TVR 12.



LOTUS ESPRIT GT1

Zakladatel Lotusu Colin Chapman vždy stavěl ultra lehká auta a tento Esprit v nastolené tradici zcela zjevně pokračuje - vždyť váží pouhých 900 kg. A s motorem o výkonu 500 koní dokáže hrdě konkurovat jakémukoli jinému vozu na trati. Možná, že designem spadá až příliš do osmdesátých let, ale ovládá se mnohem lépe. Neutrální šasi a vyvážené brzdy umožňují hladké projetí i těch nejostřejších zatáček. Zavešení je sice možná příliš měkké, ovšem to se za chvíli spraví.



EAST CITY

SKYLINE GTS-4

Každý musí v GT2 někde začít a nejlépe se začíná na dvorku s ojetinami v East City. A protože váš záhadný dobrodinec vám zanechal pouze 10,000 kreditů, na pořadu dne je hlavně finanční rozvážnost. Tato mašina však zalahodí jak oku závodníka, tak bankéře. Je dokonce vybavena plně funkčním pohonem všech čtyř kol, je skvěle ovladatelná a navíc i dostatečně silná, takže brzy vás naučí otvírat láhev šampusu tím nejnechutnějším způsobem.



SUZUKI ESCUDO PIKE PEAK

Někdy jeden motor prostě nestačí. Dva motory, dvě turbodmychadla, jedno obrovité křídlo a cena 2,000,000 kreditů by mělo stačit každému. Možná to na pohled vypadá směšně a možná se i směšně řídí, ale na šotolině proti Escudu s ničím jiným nemáte nejmenší šanci. Dokonce i na asfaltu se vám soupeři povětšinou budou jen závistivě dívat na zadní křídlo. Jakmile na tohle auto budete mít dost šupů, neváhejte ani chvíli.



ZÁPASÍTE S ARMÁDAMI OŽIVLÝCH MRTVOL? NEMŮŽETE NAJÍT BATERII POTŘEBNOU PRO VÝTAH? HLAVU VZHŮRU, POMOC PŘICHÁZÍ RUKU V RUCE S PRVNÍ ČÁSTÍ NAŠEHO DVOUDÍLNÉHO NÁVODU KE KRÁLOVNĚ HOROROVÝCH HER, VE KTERÉ JDE O HOLÝ ŽIVOT.

PSM
NÁVOD

Resident Evil 3: Nemesis [Část 1]



1 - ULICE

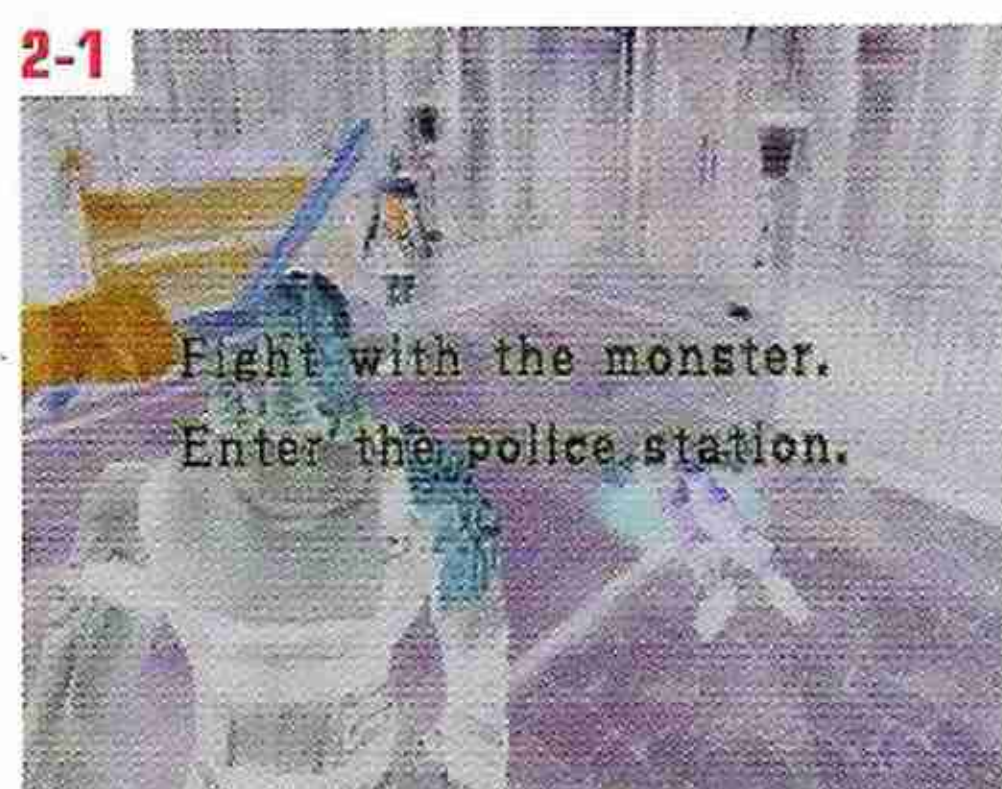
Až tlusťoch na začátku hry skončí svůj proslov **(1-1 až 1-3)**, popadněte spray označený F-Aid (první pomoc) a náboje do ručnice a vyběhněte po schodech do horní (SAVE) místnosti, kde najdete Warehouse Key (klíč od skladiště). Nezapomeňte si zaběhnout do odlehleho kabinetu pro střelný prach **(1-4, 1-5)**. Odemkněte dveře dolů, projděte chodbou a jedinými dveřmi, které uvidíte, se vydejte dál. Vyjděte dveřmi nalevo a utíkejte přímo k dřevěné podlaze, kde se ze dveří nalevo vyřítí otrhaný týpci **(1-6 až 1-8)**. Zabijte zombie a pusťte se po schodech dolů, kde získáte od mrtvého muže olej na svícení a kulovnici. Potom se vraťte zpět do chodby. Zahněte do průchodu napravo, cestou

sbírejte bylinky a projděte dveřmi na konci. Tady se budete muset utkat s několika zombíky. Až je všechny pobijete, zjistíte, že dveře do baru jsou zamčené zevnitř. Vydejte se tedy doleva a vyšplhejte na bedny, které blokují nouzový východ. Na zdi uvidíte první mapu. Seberte ji, vyjděte po schodech a posbírejte bylinky. Vraťte se zpět dolů, zabijte zombie, kteří se vrhli na svého kumpána a vejďte do dveří. Utíkejte rovně a pak dolů po schodech napravo, kde uvidíte Brada, jak si to rozdává se třemi zombíky. Zabijte dva zbývající otrhance a následujte Brada do baru, kde vás čeká video sekvence.

Seberte Zippo zapalovač, nalijte do něj olej a vydejte se zpátky na místo, kde jste zastřelili párek zombíků. Nahoře na schodech zahněte doprava,

pusťte se únikovou chodbou a vejďte do dveří na konci. Utíkejte rovně a uvidíte bandu zombíků, kteří se snaží dostat skrz kovovou bránu. Podívejte se na dveře a brána povolí a banda ji projde. Vy však zůstaňte v pozdálí a střílejte do červeného sudu, který exploduje. A máme vymalováno. Natrhejte bylinky a použijte Zippo na olejem nasáklý provaz a dostanete se do další oblasti. Proběhněte kolem ohně. Pekelné psy ignorujte, ale světla blikajícího na zdi si všimněte. Brzy se sem totiž budete muset vrátit. Pokračujte chodbou dál a vejďte do (SAVE) místnosti po vaší levici. Seberte ►





► z police střelný prach a hru si uložte. Nemesis čeká. Vydejte se bránou na sever a utíkejte na policejní stanici.

2 - POLICEJNÍ STANICE

A máme tu Nemesis. Pochopitelný a omluvitelný je útek, ale když se rozhodnete bojovat, získáte Bradovu kartu STARS, která vám později ušetří čas. A když příšeru zabijete, získáte navíc také speciální předmět.

MOŽNOST 1 - ZŮSTAT A BOJOVAT

Máte-li tohoto borce porazit, bude vás to stát spoustu munice, ale vyplatí se to (2-1, 2-2). Když vám bude připadat, že se potřebujete trochu uzdravit, můžete se vždycky vrátit dveřmi, kterými jste vešli, a Nemesis tu najdete i po návratu. Až ho dodělá-

te, prohledejte Bradovo tělo a vezměte si jeho STARS kartu. Na policejní stanici dejte kartu do počítače na prostředním stole a dostanete heslo (je pokaždé jiné). Vezměte si z policejní stanice mapu, běžte do kanceláře v rohu a seberte zprávu Marvina Branagha. Vezměte si náboje a odejděte dveřmi v protější stěně. Zkontrolujte blikající červené světlo a seberte modrý drahokam (2-3, 2-4), pak zkontrolujte světlo blikající na druhé straně místnosti. Napište heslo, které jste získali z hlavního počítače, a seberte Emblem key.

MOŽNOST 2 - ÚTĚK

Až Jill uteče na policejní stanici, seberte z prostředního stolu bylinu a mapu a zmizte jedinými odemčenými dveřmi.

Vejděte do dveří na konci místnosti, zkontrolujte první světlo na trezoru a vezměte si modrý drahokam. Místnost opusťte druhými dveřmi, jděte dál chodbou a vejděte do třídy. Na stole najdete kartu STARS. Seberte ji a použijte na počítač v hlavní místnosti, abyste získali heslo. Až tak učiníte, vraťte se do místnosti, kde se schraňují důkazy a zkontrolujte druhé světlo. Napište heslo, které jste získali z počítače, a seberte Emblem key.

Teď se vydejte po schodech (dávajte pozor na zombie) a dostaňte se do kanceláře STARS. V místnosti najdete zbraň a na stole paklíč. Oba předměty seberte. Při východu z místnosti se přehraje další video sekvence. Až rádio ztichne, jděte po schodech dolů, dokud se neobjeví Nemesis. Utíkejte dveřmi pryč (2-5). Kteroukoliv cestou se dostaňte ven a pak skrz bránu.

pasáže a zahněte doprava. Vidíte tu hasičskou stříkačku? Budete ji potřebovat později. Utíkejte pasáží, sbírejte potřebné rostliny a pak projděte bránou.

Projděte kolem tří psů a prohledejte tělo na druhém konci. Dva psi čekají na parkovišti za dalšími dveřmi. Zlikvidujte je a z auta naproti vám seberte jiskřící Power Cable.

Zahněte do (SAVE) místnosti po pravici, seberte municí a vypadněte druhými dveřmi. Vyhněte se psům na ulici a vejděte do dalších dveří, kde najdete Downtown Map (mapa centra). Pak běžte rovně. Uvidíte mrtvolu a poprvé se setkáte s Drain Deimos (3-1 až 3-3). Zneškodněte je několika výstřely z brokovnice nebo do nich napumpujte sedm až osm kulek z ručnice. Prohledejte mrtvolu a najdete výtah, který vám není k ničemu, protože nemá baterii.

Vydejte se k severnímu východu, k němuž vede několik schůdků, a pak na ulici.

4 - CARLOS

Tady vás čeká setkání s tajemným mužem jménem Carlos. Můžete se s ním setkat buď v restauraci, nebo v kanceláři novin.

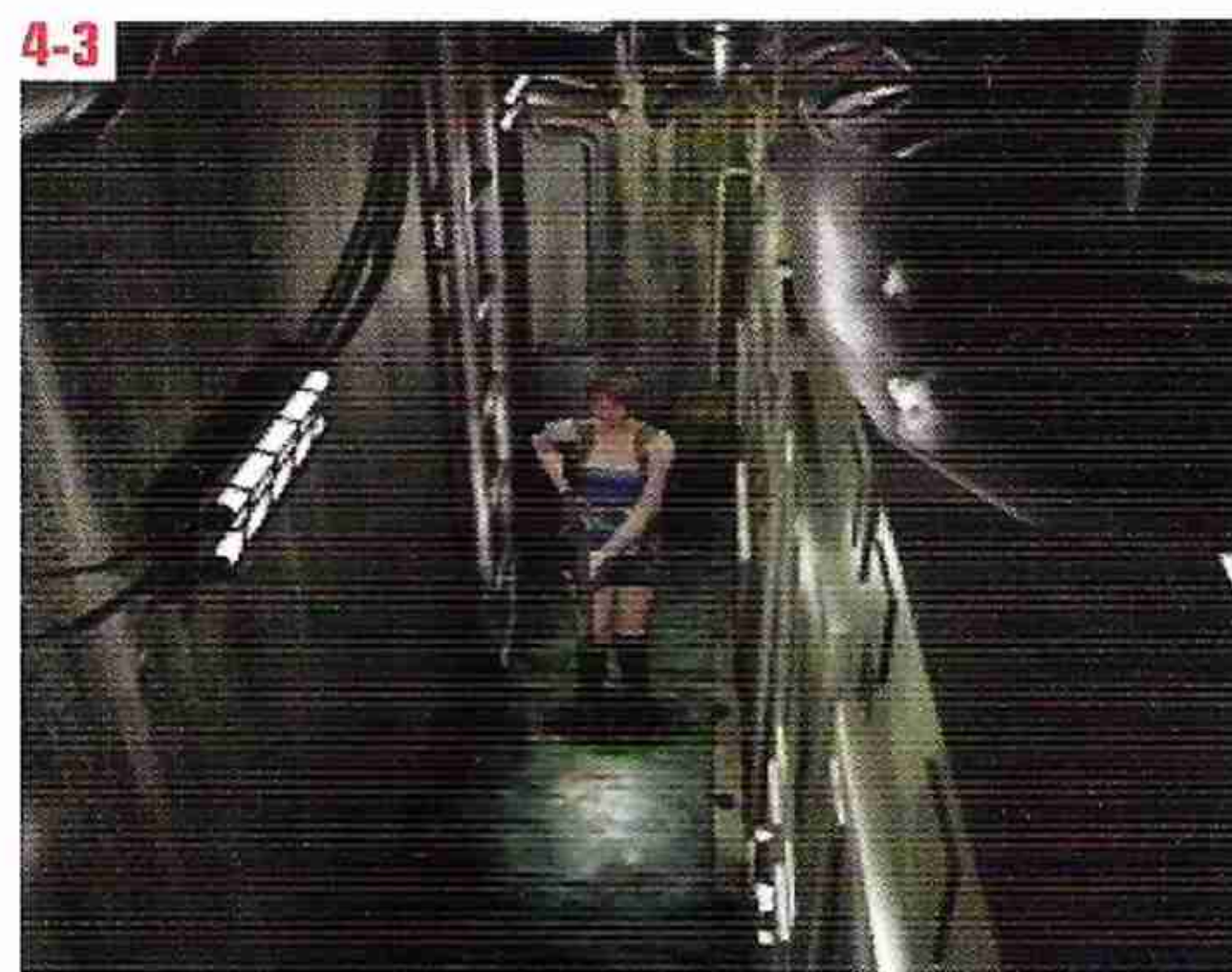


3 - NÁVRAT DO ULIC

Běžte po ulici, kolem ohně a otevřete paklíčem bránu. Utíkejte dál a prohledejte tělo na druhém rohu.

Najdete nějakou municí a Mercenary's Diary (vojákův deník). Vejděte do dveří na konci





ROZHODNUTÍ 1 - RESTAURACE

Cesta napravo vede k restauraci. **(4-1 až 4-2)** Poohlédněte se po nějakých dobrotách a pak se vydejte levou uličkou dolů do kuchyně. Nalevo uvidíte vchod do podzemního tunelu. Na malou skříňku použijte paklíč a získáte Fire Hook, který pak použijte na vchod do suterénu. Objeví se Carlos a rychle po něm i Nemesis. Tady máte dvě další možnosti – buď utéct do suterénu, nebo se schovat v kuchyni. Schováte-li se v kuchyni, spustí se další sekvence, která Jill a Carlosovi umožní utéct s několika dobrotami ukradenými samotnému Nemesis.

Pokud se vydáte do suterénu, roztrhne se pumpa na vodu a místnost se začne zaplavit **(4-3)**. Můžete utéct buď dírou ve zdi, nebo vyšplhat nahoru po žebříku. Když uniknete dírou, zeptá se vás Carlos, jestli se nechcete přidat ke skupině jeho vojáků, a pak uteče. Pokud vylezete zpátky nahoru po žebříku, musíte bojovat s Nemesis. Dejte však pozor, aby nezabil Carlose, protože jinak by hra skončila. Pokud se vám nebude dařit, utečte z restaurace ven.

Pokud Nemesis nezabijete, vyletí z hospody za vámi. **(1-4, 4-5)** Pusťte se na západ, vejďte do (SAVE) místnosti po pravé ruce a seberte zrezlou kliku. Pokračujte na západ do dalších dveří a podívejte se na zakódovanou bránu blokující vstup do radnice. K otevření potřebuje dva barevné drahokamy. Modrý už máte, takže je jen potřeba získat zelený. Jděte na

sever do Tiskové kanceláře a vejďte do prvních dveří. Přisuňte si štafle a stiskněte spínač. Potom si vezměte z telefonu fotografii a zatáhněte za spínač vedle uzávěru. Odeberte se po schodech do prvního patra, projděte kolem prvních dveří a vejďte do kanceláře nalevo. Na hromadě knih na stole uvidíte zelený drahokam. Seberte i všechny ostatní předměty a vraťte se k zakódované bráně, kde vložte oba drahokamy do slotu. Voilá, cesta dál je volná **(4-6)**

ROZHODNUTÍ 2 - KANCELÁŘ NOVIN

Postupujte podle předchozího návodu, jako byste šli pro zelený drahokam. Ten sice nenajdete, ale setkáte se s Carlosem. A Nemesis. Opět máte dvě možnosti, buď vyskočit z okna, nebo se ukrýt v pozadí.

Pokud vyskočíte z okna, přistanete na smetišti plném pokladů. Popovídejte si s Carlosem a až se objeví Nemesis, utíkejte zpátky do (SAVE) místnosti. Pusťte se na sever dozadu do restaurace a použijte paklíč na malou skříňku, v níž najdete páčidlo. Použijte ho na vchod do suterénu a sešplhejte po žebříku. Zabijte zombie a prohledejte mrtvolu v rohu, která u sebe má zelený drahokam. Pak se vraťte po žebříku nahoru.

Nebo se můžete ukrýt za zdí a čekat, až Nemesis vypadne. Seberte předmět, který upustí, a sejděte zpátky po schodech, abyste hodili oba drahokamy do zakódované brány.

5 - LANOVKA

Projděte drahokamovými dveřmi, utíkejte rovně a na první křižovatce zahněte doleva. Pokračujte pořád dál a zabijte všechny zombie, na něž narazíte. Projděte bránou na konci a pak další cestou a dveřmi. Prohledejte mrtvoly a seberte jim poklady, pokračujte dál a postřílejte tlupu zombií, která vám stojí v cestě. Přeskočte palety, jděte dál a najdete ovládací panel druhých dveří. Použijte na ně Power Cabel. Teď musíte najít Fuse (pojistku) a Mixed Oil (smíšený olej). Následuje sekvence s Nicholaiem a Mikhailem a vy získáte řemen, díky němuž můžete nést místo osmi předmětů deset. Seberte šroubovák ze sedadla nalevo a opusťte lanovku.

6 - HON NA PŘEDMĚTY

Vraťte se zpátky přes palety, zabočte doleva a projděte dveřmi. Dostaňte se k benzinové pumpě a ujistěte se, že máte zrezlou kliku a šroubovák. Tu použijte na díru ve zdi a ta praskne. Použijte šroubovák a otevře se uzávěr. Dveřmi přijde buď Nicholai, který vejde rovnou do dílny, nebo vejde Carlos a budete si chvilku povídat o zombiích. Seberte dobroty zpoza pultu a podívejte se na hlavolam na konci.

Zmáčkněte čtyři tlačítka tak, aby svítilo jen světlo nad ozářeným písmenem. Každé písmeno po zmáčknutí ▶





► změni polohu svou a vedlejších tlačítek z vypnuto na zapnuto a naopak. Když jsou například A, B a D zapnuta a C vypnuto, pak po zmáčknutí C budou A a C zapnuta a B a D vypnuta. Pomocí této metody hlavolam hravě vyřešíte **(6-1)**. Seberte motorový olej. Když se budete snažit odejít, ozve se malá rána. Pokud se předtím objevil Nicholai, bude nyní mrtvý, v druhém případě najdete venku na ulici Carlose, jak sedí a vypadá zničeně. Opusťte oblast a sekvence skončí.

HLEDÁNÍ POJISTKY

Až opět převezmete nad Jill kontrolu, odejděte bránou a jděte do oblasti ve tvaru Y, kde se vydejte spodní stezkou. Postřílejte zombie a projděte dveřmi, kterými přišli. Zmáčkněte tlačítko vepředu na soše, seberte Bronzovou knihu a vraťte se na stezku. Zahněte doleva a projděte Dra-hokamovými dveřmi, okolo (SAVE) místnosti na křižovatce, až dojdete k elektrizované vodě. Vložte Bronzovou knihu do díry ve zdi a vezměte si Bronzový kompas **(6-2)**. Sesbírejte rostliny, vraťte se k soše a použijte kompas. Vezměte baterii a vraťte se na místo, kde jste viděli výtah bez ní. Tady pozor na Drain Deimos. Strčte baterii do zásuvky, vlezte na výtah

a jeďte dolů. Zabijte zombie, kteří tu čekají, a projděte dveřmi napravo. V této místnosti najdete byliny. Po jejich sebrání jděte do další místnosti, kde si všimnete čtyř věcí. Dvou uzávěrů (k jejichž otevření je třeba různý proud), ovládacího panelu a regulátoru napětí. Zmáčkněte červené tlačítko, aby se ovládání proudu přepnulo na manuální, přejděte k regulátoru a vyřešte hlavolam.

Musíte napětí snížit nebo zvýšit tak, aby se u prvních dveří pohybovalo mezi 15-25 a u druhých 115-125. (U prvních dveří je to červená, červená, červená, modrá = 25V a u druhých: modrá, modrá, červená, červená = 125V.)

Seberte pojistku a vyhněte se zombíkům, kteří vniknou do místnosti. Teď budete mít opět dvě možnosti. Po útěku únikovým východem zůstává Jill obklopena zombíky, ale Nemesis vám zachrání hlavu, když se uvolní pomocí svého raketometu. Utíkejte zpátky dovnitř, najdete v místnosti za dalšími dveřmi zbraň a utečte hlavním východem.

Druhou variantou je poslat Jill k regulátoru napětí a vyšroubovat ho na maximum **(6-3)**. Zombíci utrpí elektrický šok, který je ochromí. Potom vezměte z vedlejší místnosti druhou zbraň a odejděte hlavním

východem.

S motorovým olejem, šroubovákem a pojistkou v inventáři se vraťte na místo, kde jste viděli požární stříkačku, a použijte šroubovák **(6-4)**. Vezměte stříkačku, vraťte se k požárnímu hydrantu vedle ohně u (SAVE) místnosti a použijte stříkačku na světlo blikající na zdi. Vydejte se novou stezkou a pokračujte skrz dveře. Seberte byliny, projděte do další místnosti a pomocí klíky zlikvidujte dva nepřátele. V příští místnosti se spustí jedna ze dvou sekvencí, kde buď Carlos zabije jednoho ze svých kumpánů, který se má brzy stát zombií, nebo bude Nicholai střílet. Po skončení sekvence se pokuste získat dálkové ovládání. Zapamatujte si název, který se objeví na obrazovce, a vepište ho do počítače jako heslo pro otevření zadních dveří. Vezměte přísadu do oleje a všechny další potřeby a pokuste se odejít **(6-5)**. Střelte do parovodu po straně, abyste zapudili zombie, a opusťte místnost. Smíchejte motorový olej s přísadou a vydejte se zpátky k lanovce.

Nejtěžší část návratu k lanovce přijde tehdy, když se poprvé střetnete s Grave Diggerem **(6-6)**. Musíte

zapnout oba vypínače, pak spustit žebřík a utéct. Pokud Digger vypínač blokuje, musíte utíkat na druhý konec místnosti, aby vás pronásledoval. Pak utíkejte zpátky a zapněte vypínač. Když vyšplháte na žebřík, octnete se zpátky u lanovky. Pokračování příští měsíc.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC

Do příštího čísla chystáme druhou část návodu na *RE3* a rovněž i *GT2*, která bude zaměřena na vyladování aut. Možná se dočkáte i návodu na *Tekken 3* (ehm?) a pár es nám zůstalo v rukávu. Nechte se překvapit.



6-6



DOWNLOAD

NAHORU, DOLEVA, VÝSKOK, STŘELBA, PŘIDRŽET, ÁÁÁ ... JE TU NOVÝ DEMO DISK.



Každá z postav má power-up, který v jednotlivé úrovni vždy aktivujete sebráním ikonky.

Micro Maniacs

■ VYDAVATEL	Codemasters
■ ŽÁNŘ	Mini závody
■ PROGRAM	Hratelné demo

Plouho očekávané pokračování *Micro Machines V3* je už skoro tady. Jenže v tomhle posledním dílu slavného seriálu byla mini autíčka radikálně vyměněna za něco, co je mnohem víc sci-fi - *Micro Maniacs*. To jsou malí genetičtí mutanti, kteří spolu závodí ne v autech, nýbrž v šilených běžeckých závodech.

Na našem demu máte příležitost si zahrát buďto sám, nebo se svým kámošem, a to jako jedna ze čtyř postav - Mesme, V4, Twister nebo Vortex. Každá z těchto maniakálních oblud má své zvláštní schopnosti, k nimž získáte přístup v okamžiku, kdy posbíráte některé power-upy rozseté po trati. A stejně jako u všech dílů *Micro Machines*, i tady je každá trať naprosto jedinečná. Můžete si zvolit mezi Party Poppers (bizarní a děsivá džungle, kde vás k obloze vystřelí obrovský narozeninový

koláč a bude dopadat na obří kusy žele) nebo Tank Top Terror, což je zase hrůzostrašná varianta studentské koleje, kde se možná zatoužíte na chvíli zastavit a podívat se, zda by, když už tu jste, nebyly k mání nějaké sličné, svůdné sexy studentky.

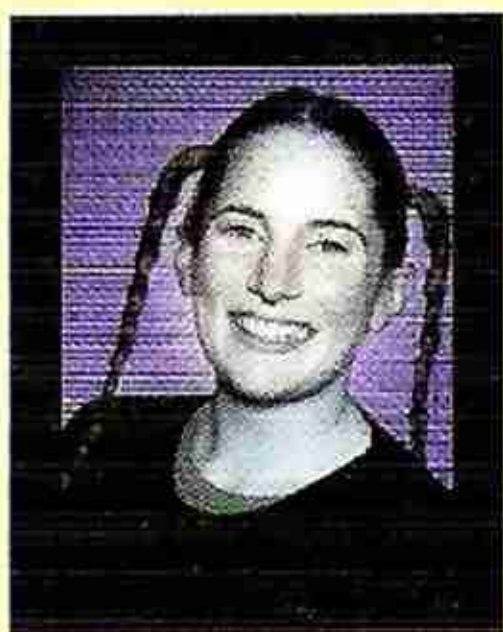
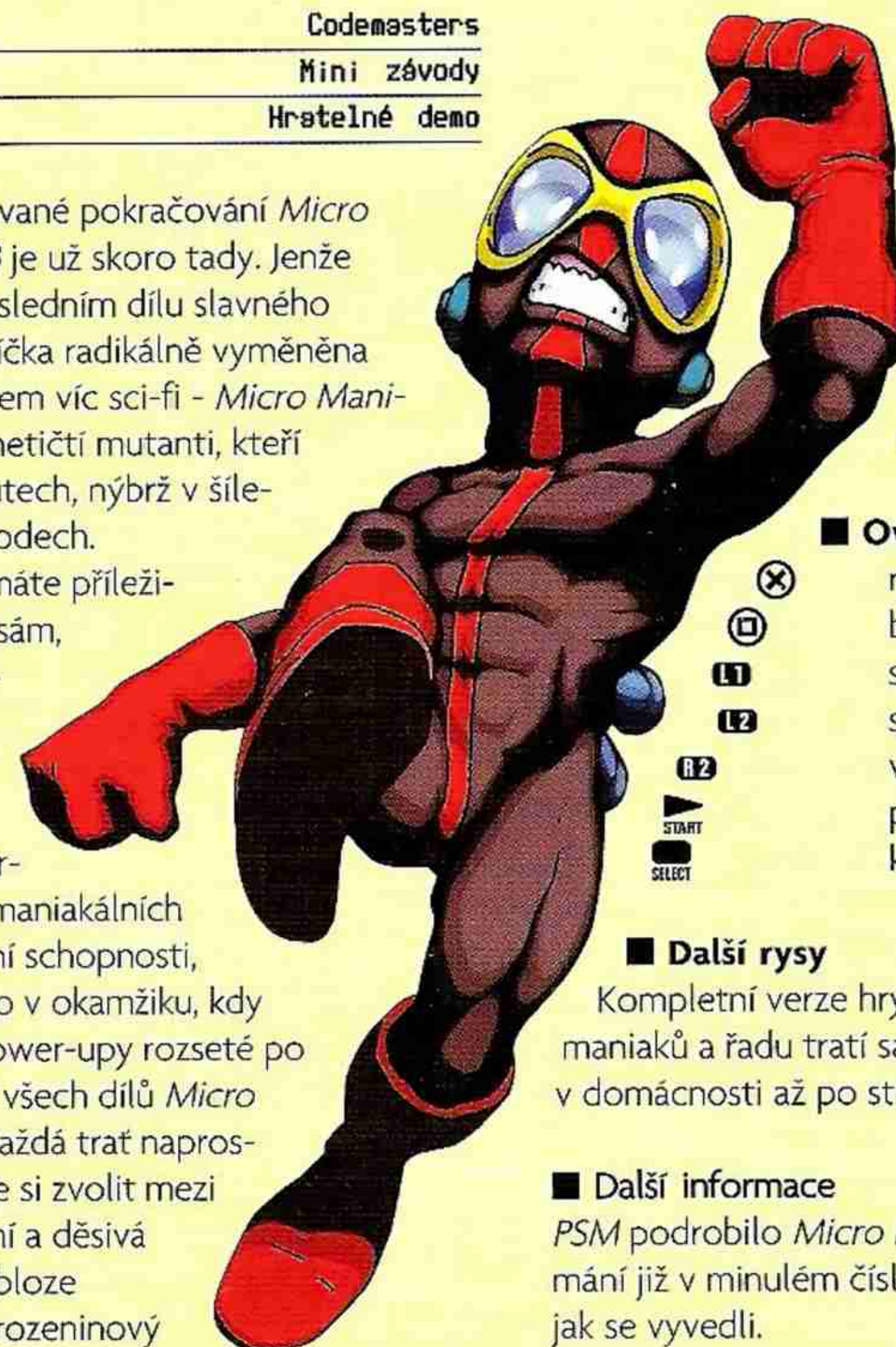
■ Ovládání	
	rychlost
	brzda
	speciální útok 1
	speciální útok 2
	výskok
	pauza
	konec

■ Další rysy

Kompletní verze hry obsahuje dokonce osm maniaků a řadu tratí sahajících od kuchyně v domácnosti až po strašlivou studentskou kolej.

■ Další informace

PSM podrobilo *Micro Maniacs* zevrubnému zkoumání již v minulém čísle. Mrkněte do něj a uvidíte, jak se vyvedli.



SPRÁVCE CD: Catherine Channonová

Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu playstation@score.cz či zasílat faxem na číslo 02/367 951. Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

Catherine Channon

POUŽITÍ DISKU 26

Nechte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem X pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.



Předjíždění vám dá skvělou příležitost nabrat cenné sekundy a porádně to do soupeře napálit ze strany, tak z toho koukejte vytežit co nejvíc.



Demolition Racer

VYDAVATEL Infogrames
ŽÁNŘ Závodní hra
PROGRAM Hratelné demo

Dost bylo uhýbání autům na silnici. Dost bylo poklidné jízdy podle pravidel. Dost bylo normálních závodních her. Připravte se na hodně drsnou jízdu. V našem demu se totiž dostanete do samotné jámy lvové - Pittbull Speedway, což je závod na tři kola, v němž k vítězství nestačí přijet do cíle první. Chcete-li zvítězit, musíte své soupeře na trati pěkně porubat. Za každý dobrý karambol dostáváte body, takže hodně bourejte a nezapomeňte také uhýbat výpadům soupeřů, kteří se snaží naopak nabourat do vás. Váš nový lak sice moc dlouho nevydrží, ale dveře by dveřmi mohli nějaký čas zůstat.

Ovládání
Ⓐ změna kamery
Ⓞ klakson

Ⓞ brzda
Ⓞ vybrat barvu auta, logo a změny obrazovky (na obrazovce pro výběr)
ⓧ rychlost
Ⓐ sebrat 1 (a zatroubit)
Ⓐ sebrat 2 (a zatroubit)
Ⓐ smyk
Ⓐ změna úhlu pohledu
Ⓐ pauza
Ⓐ konec

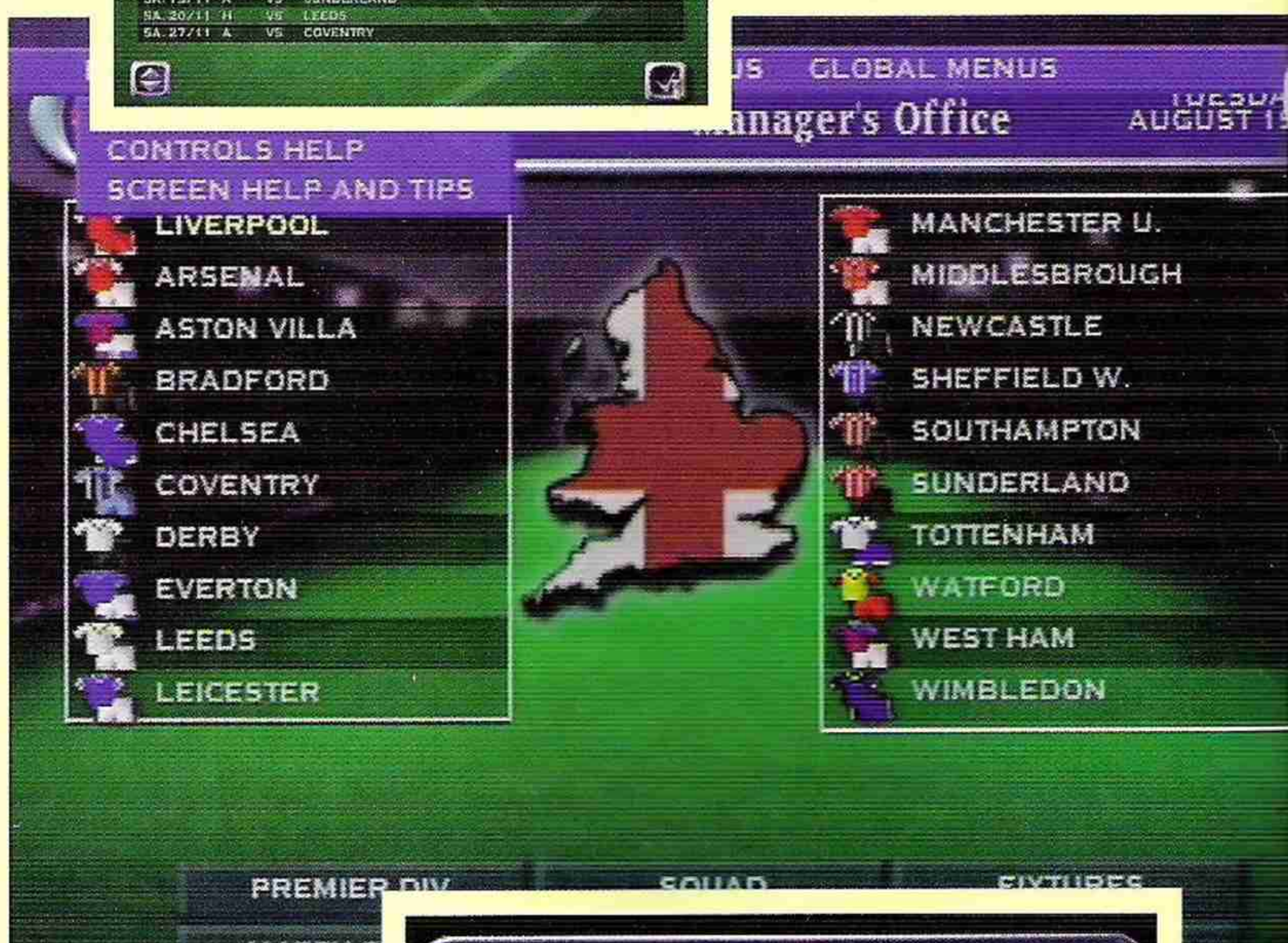
Další rysy

Kompletní hra obsahuje jeden smrtící úder příhodně nazvaný Death From Above a také šílenou jízdu v jámě.

Další informace

Demolition Racer jsme rozebrali až úplně na kostru v recenzi v PSM22. Bože, to to letí. A abychom byli upřímní, Demoliční Závodník nedopadl zrovna na jedničku... podívejte se sami.

Liverpool		Fixtures	
SA 14/08	A	VS	NEWCASTLE
TU 17/08	H	VS	TOTTENHAM
SA 21/08	H	VS	MIDDLESBROUGH
SA 28/08	A	VS	DERBY
SA 04/09	A	VS	ARSENAL
SA 11/09	H	VS	BRADFORD
SA 18/09	H	VS	WATFORD
SA 25/09	H	VS	WIMBLEDON
SA 02/10	A	VS	WESTHAM
SA 09/10	H	VS	MANCHESTER U.
SA 16/10	H	VS	ASTON VILLA
SA 23/10	H	VS	CHELSEA
SA 30/10	A	VS	LEICESTER
SA 06/11	H	VS	EVERTON
SA 13/11	A	VS	SUNDERLAND
SA 20/11	H	VS	LEEDS
SA 27/11	A	VS	COVENTRY



V demu je 92 týmů ze čtyřech soutěží a oblíbený klub můžete vést po dobu osmi týdnů.



Player Manager 2000

VYDAVATEL 3DO/Anco
ŽÁNŘ Fotbalový manažer
PROGRAM Hratelné demo

Za pomoci řady expertů z těch nejlepších fotbalových týmů se 3DO a Anco pokoušejí vytvořit nejlepší fotbalový manažerský simulátor na světě. V našem demu si můžete vybrat koučování a řízení jakéhokoli z 92 týmů ve čtyřech anglických ligách, a to na dobu osmi týdnů. Což je docela vodvaz. Čeká na vás klasika - trénování hráčů, určování taktiky, poohlížení se po nových akvizicích a závistivé (nebo úsměvné - to podle vašich úspěchů) sledování výsledků ostatních týmů.

Ovládání

Ⓐ výběr
Ⓞ výběr

ⓧ výběr
Ⓐ pomoc (pokud je k dispozici)
Ⓞ konec

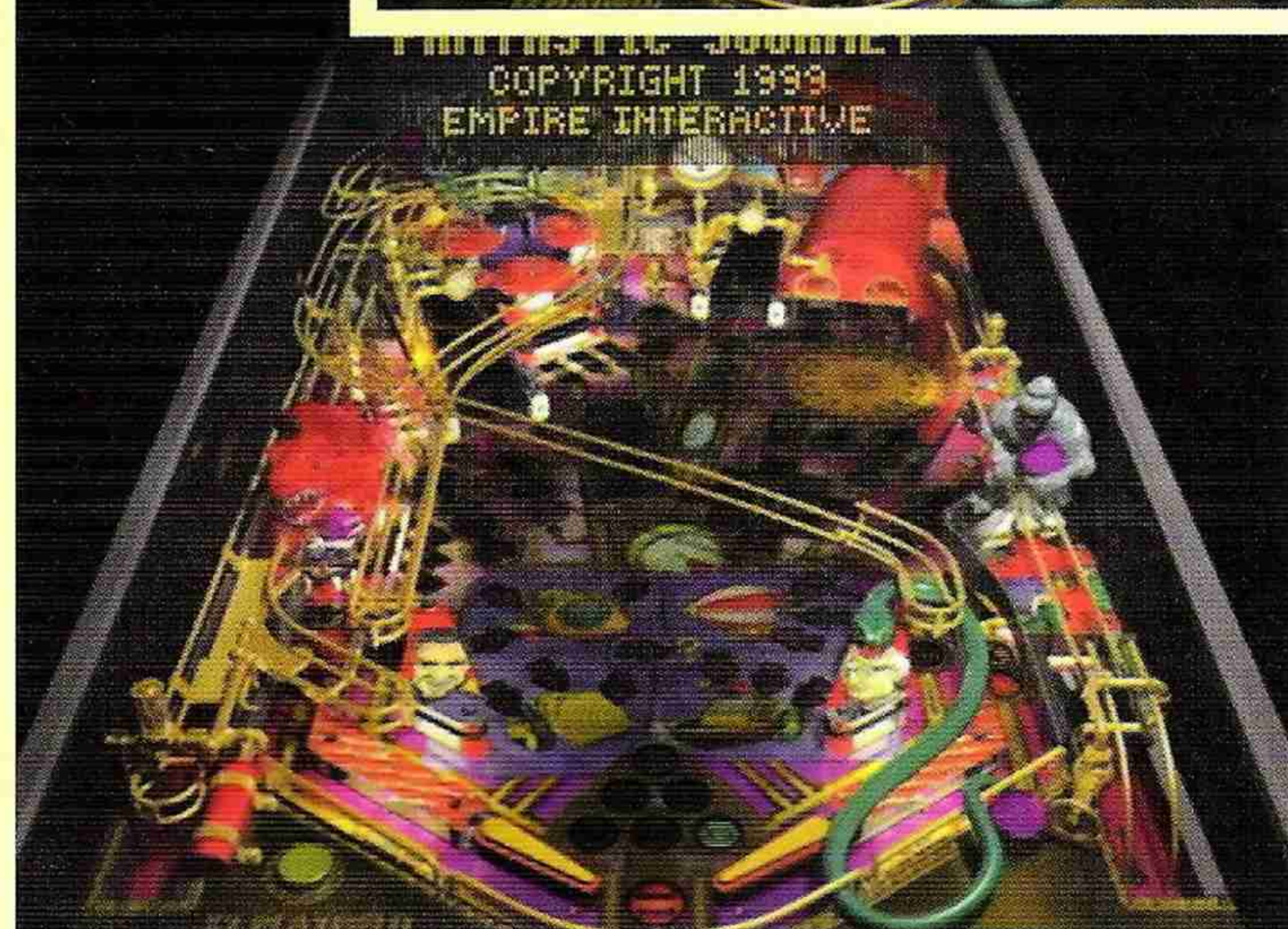
Další rysy

Dokončená hra má tři interaktivní zápasové režimy, obsáhlou statistiku, v níž je na 30 tisíc hráčů z celého světa, dále individuální a týmový trénink (včetně rozvoje kariéry jednotlivého hráče) a umožňuje vám vést jakýkoli z velkých evropských klubů ve všech domácích i evropských soutěžích.

Další informace

Více detailů přinášíme v recenzi v tomto, čísle a to na trochu pochybné stránce 77. Tak honem, schválně co tam najdete.

Tak se ukažte, co vlastně umíte. Bonus je úplně nahoře a nezapomeňte, že s body přicházejí i ceny.



Pro Pinball: Fantastic Journey

■ VYDAVATEL	Empire
■ ŽÁNŘ	Pinball
■ PROGRAM	Hratelné demo

Železné kulky, Jules Verne a Play-Station. Co mají společného? Samozřejmě *Pro Pinball: Fantastic Journey*, kde si vyhrajete, co hrdlo ráčí, aniž byste museli pořád sahát do kapsy pro drobné. Na demu si zběsilosti hry jménem Pinball můžete vyzkoušet na plné dvě minuty. Hraje se to celkem jednoduše: uvedete kuličku do pohybu, snažíte se nasbírat co nejvíc bodů a zabránit jí levou a pravou páčkou v propadnutí mimo oblast stolu. Tedy, opravdu to zní jednoduše, ale jako vždy to taková sranda není.

■ Ovládání

- Ⓐ aktivace Magnosaura
- Ⓒ práva páčka

- ⓐ nová hra
- ⓑ vystřelení míče
- Ⓐ levá páčka
- Ⓐ / Ⓒ strčení do stolu
- Ⓐ / Ⓒ strčení do stolu

■ Další rysy

Celá hra se odehrává na pozadí fantasy adventury ve stylu Julese Verna. Své míče střílejte do samotného středu Země s profesorem Steamem a pak je odhazujte na The Mysterious Island, abyste zlému generálu Yugovovi zabránili zmocnit se světa.

■ Další informace

Fantastic Journey jsme v české edici nerecenzovali, v anglickém PSM však obdržela nemastné neslané hodnocení 4 z 10. Jak se zdá, není nad skutečný pinball.



Máte na výběr ze tří postav a pak se hned připevníte, protože tohle je fakt jízda o život.

Renegade Racers

■ VYDAVATEL	Interplay
■ ŽÁNŘ	Závody motokár
■ PROGRAM	Hratelné demo

Tahle super agresivní střílečková závodní hra je něco na způsob děsivě rychlého *Crash Team Racingu* a *Speed Freaks*. Multimiliardář Buck Billionaire si totiž pozval všechny renegáty z celého světa, aby se zúčastnili jím organizovaného Renegade Racing Championship. A přijelo jich skutečně hodně - jako by se snad za renegáta považoval každý. V tomto demu máte na výběr ze tří nebezpečně vyhlížejících týpků - jeden je drsnější než druhý. Pak už jen skočíte do své superkary a pořádně to rozjedete - asi to s vámi bude pořádně házet. Po cestě sbírejte power upy (kvůli energii) a zbraně, zároveň však dávejte pozor na pasti, pastí, pastičky, které na vás líčí zparchantělí soupeři. Není to nic snadného.

■ Ovládání

- ↑ ↓ ← → volant
- ⓧ rychlost
- ⓐ brzda
- Ⓐ sebrat 1 (a zatroubit)
- Ⓒ sebrat 2 (a zatroubit)
- Ⓐ smyk
- Ⓒ změnit úhel pohledu

■ Další rysy

Kompletní hra obsahuje na 40 závodů a společenský režim pro dva hráče.

■ Další informace

Ani *Renegade Racers* jsme nevěnovali v českém PSM pražádnou pozornost, možná proto že v anglické verzi obdrželi ostudné hodnocení 3 z 10.

Syphon Filter 2

■ VYDAVATEL SCEE
■ ŽÁNŘ Akční
■ PROGRAM Video

Zdá se, že dny šťastných a bezstarostných stříleček jsou s tituly jako *Metal Gear Solid* či *Syphon Filter* dávno sečteny. A pokud vás nedokázal patřičně oslovit první díl druhé jmenované, pak její

vylepšené pokračování od alchymistů z 989 Studios vás dostane zcela určitě. I teď se ocitnete v botách docela sympatického grázla jménem Gabriel Logan. A vrátil se ještě lépe vybaven - brýle na vidění ve tmě, sniperské pušky a dokonce i plamenomet. Jenže chcete-li přežít Deathmatch Mode, budete muset prokázat i úžasný ostrovtip.



Po půlhodině v úkrytu Logan vyrazí zabíjet.

Radikal Bikers

■ VYDAVATEL Infogrames
■ ŽÁNŘ Závodní na motorkách
■ PROGRAM Video

Člověk by si pomyslel, že po hraní takových postav, jako jsou Solid Snake, James Bond či fotbalisté

z Premier League, bude role rozvážeče pizzy úplná hračka. Omyl. Tohle povolání je totiž taky docela drsné, má svá úskalí a hlavně jej provází stres. Oblíbená arkáda vstala z mrtvých, je teď lepší a dokonce ještě přitažlivější. Tak si v klidu sedněte a kochejte se...



Rozvážení pizzy snad nikdy nebylo tak nebezpečné - hlavně off-road rozvoz vyžaduje velkou obratnost.

WWF Smack Down

■ VYDAVATEL THW
■ ŽÁNŘ Simulace wrestlingu
■ PROGRAM Video

Ať už toužíte po chlapech v trenýrkách, dámách v prádle s lykou anebo po tvrdém tělesném kontaktu, poslední díl řady WWF nabízí úplně všechno. Jak asi

čekáte, je zde k dispozici početný seznam skutečných zápasníků, své bojovníky si dokonce můžete i upravovat a chvatů, hmatů i úderů je tady skutečně požehnaně. Souboje se odehrávají v ringu i mimo něj, přičemž každý je pěkná zabíračka. A co jiného by mohl příznivec WWF chtít?



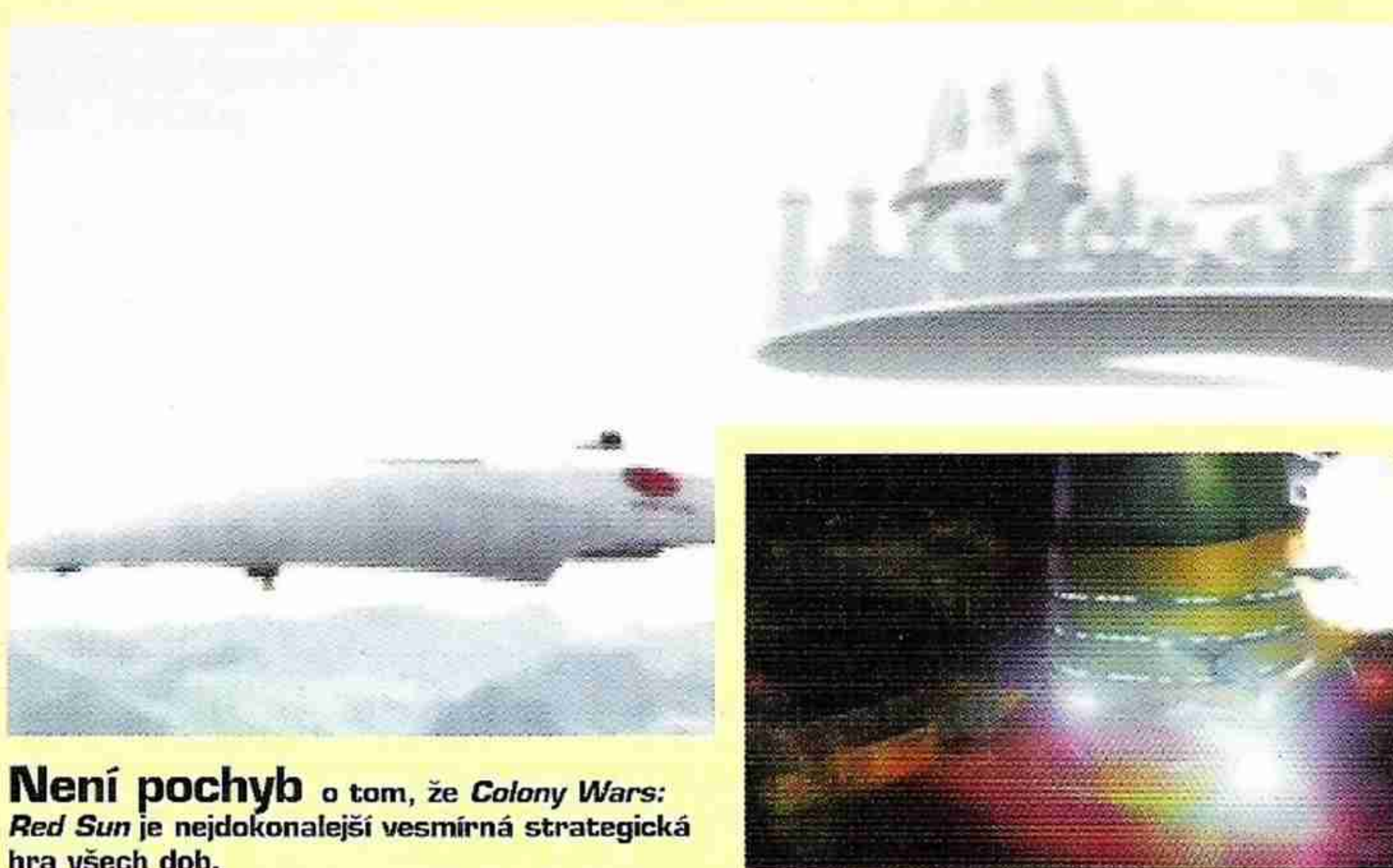
Smack Down má skvělou video prezentaci - hratelné demo přineseme v příštím čísle.

Colony Wars: Red Sun

■ VYDAVATEL SCEE
■ ŽÁNŘ Vesmírná strategie
■ PROGRAM Video

Třetí díl série *Colony Wars* zcela jasně vypadá lépe než jeho předchůdci - vlastně tak dobře, že jsme se rozhodli dát vám okusit jeho výtečnou grafiku ještě jednou. Jistě s potěšením shledáte, že dřívější

děj založený pouze na misích teď vystřídalo mnohem volnější svobodné ovládání pohybu. Mezi další lahůdky patří potlačování vzpour a také nákup zbraní, za které můžete utrácet své těžce vydělané kredity. Ale pokud si chcete tenhle skvost skutečně vychutnat, musíte si prostě koupit celou verzi. Za celkem slušnou cenu, ale to už je jiná kapitola.



Není pochyb o tom, že *Colony Wars: Red Sun* je nejdokonalější vesmírná strategická hra všech dob.



Tak v téhle hře poznáte, co to je rychlost.

N-Gen Racing

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ ŽÁNŘ	Závody trysláčů
■ PROGRAM	Video

Pokud by bylo možné nějak skloubit *Wip3out*, *Plane Crazy* a *Ace Combat*, pak by z toho jako výsledek vyšel *N-Gen Racing*. Ve vojenských super letadlech závodíte na obrovském prostoru, se značným počtem kontrolních bodů a nebezpečnou krajinou pod sebou. Co hra postrádá na originalitě, to bohatě dohání skvělými vizuálními efekty a nádhernou sbírkou zbraní. Rozpumpovat vás má obligátní techno soundtrack, k rozptýlení ve dvou je zde režim rozdělené obrazovky a taky celá řada nádherně graficky provedených arén, ovšem stejně obtížných. *N-Gen Racing* má prostě všechno to, co má třídivá závodní hra mít. Vyjde v červnu!

JAK POUŽÍVAT NAŠE NAHRÁVATELNÁ DATA

Zasuňte paměťovou kartu do své PlayStation a spusťte demo CD. Zvolte položku Download z hlavního menu pomocí **X** a skrolujte mezi pozicemi pomocí **↑** a **↓**. Zvolte požadovaný save a po stisknutí **X** se uloží na vaši paměťovou kartu. Nyní spusťte plnou verzi dané hry a nahrajte pozici. V Downloadu vám PSM přináší exkluzivně nejnovější cheaty. Stačí si je jen zkopírovat na paměťovou kartu...

V Downloadu vám PSM přináší exkluzivně nejnovější cheaty. Stačí si je jen zkopírovat na paměťovou kartu...

LMA Manager

■ VYDAVATEL	Codemasters
■ ŽÁNŘ	Fotbalový manažer
■ PROGRAM	Aktualizované data

Start. Data pro novou fotbalovou sezónu. Původní data v originále platí pro srpen 1999, stáhnete-li si ovšem tato data, budete mít hru aktuální k lednu 2000. Nahrajte si *LMA Manager* a vyjměte disk. Vložte demo disk, nahrajte a save stáhnete na Memory Card. Pak znovu nahrajte hru.



Mid-Season Update

Instructions

This update program will write an LMA Manager save game to a MEMORY CARD. The save game will contain player and manager data updated 17/1/2000. This means where possible, players that have transferred to another club and managers that have started new jobs since August 1999 will now be with their correct club.

To use this update, first save a game using this program to a MEMORY CARD, then load it into your copy of LMA Manager using Load Game. You will require a MEMORY CARD with at least 14 blocks free.

To continue



Hry jako tato díky našemu Downloadu nikdy nezastarají. Vždycky si prostě stáhnete aktuální data a hra bude zase působit úplně čerstvým dojmem.



CO VÁS ČEKÁ NA PŘÍŠTÍM CD

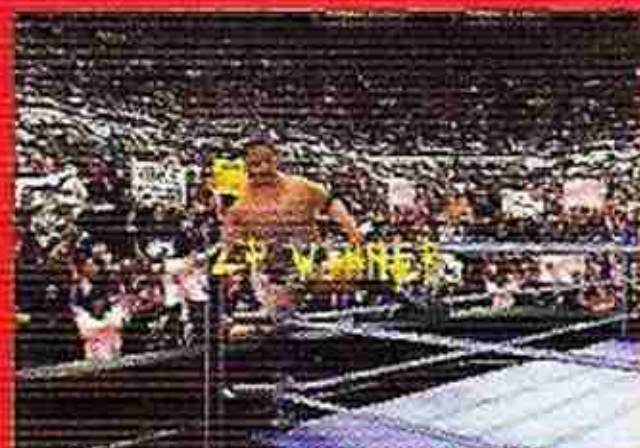
PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE MŮŽETE TĚŠIT NA

- SUPER **COLIN MCRAE 2.0**
- UHLAZENÝ **WWF SMACK DOWN**
- HVĚZDNÝ **UEFA CHAMP 2000**

- DRSNÝ **URBAN CHAOS**
- KOSTLIVÝ **MEDIEVIL 2**
- A DÁLE **STAR IXIOM, SPIDER-MAN**
- A **WTC WORLD TOURING CARS**



Colin McRae Rally 2.0



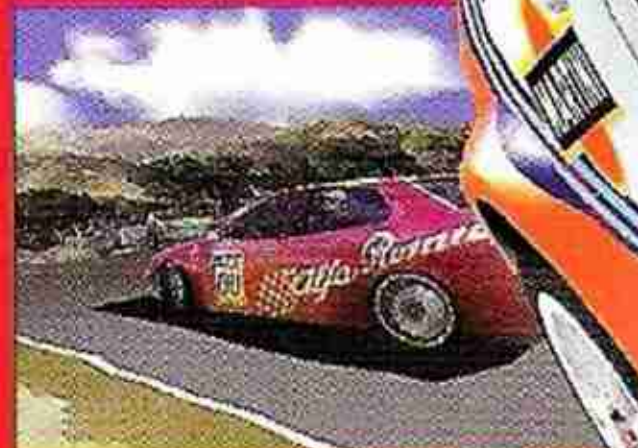
WWF Smack Down



UEFA Champions League



MediEvil 2



WTC World Touring Cars



Moje vývojářský peklo

Text: Nick Ellis

Illustrace: Stuart Harrison

LOTHAR - WONDERDOG! SI VYSLOUŽÍ HODNOCENÍ BETATESTERŮ A DOČKÁ SE I NOVÉHO PRODUCENTA.

Vyborně! Takže vy se chcete stát herním designérem? Doufám, že jste pečlivě studovali můj podrobný popis vzniku naší hry Lothar-Wonderdog!. Pokud ne, vždycky si můžete sehnat práci třeba v bancel!

Pondělí 17. ledna

Kdosi řekl, že pravá láska se vždycky musí prodírat trnitou cestičkou. A totéž můžeme říci i o herním designu. Od doby, kdy tato saga začala, už mě vyhodili z bytu, viděl jsem vlasy ožehlé plamenem zapalovače a teď musel kvůli hloupým sporům o cigaretách odejít náš producent Phil. Vypadá to spíš jako nějaký trapný rodinný seriál než deník vývoje hry! Dneska se tu Phil nicméně objevil, aby „vyklidil pozice“. Je to všechno pěkně smutné, ale my přežijeme.

Úterý 18. ledna

Pánové nahoře zkoumají zájemce o práci producenta. Rychle se blíží čas Lotharova vydání, a tak je nutné sehnat posádku kapitána co nejdřív. Každý hádá, kdo by to asi tak mohl být. Sešla se tu prazvláštní sebranka - třeba chlápek s obarvenými

blond vlasy! Já jdu na pohovor zítra. Doufejme, že všechno půjde dobře, abychom v naší rubrice mohli zaznamenat radikální obrat k lepšímu.

Středa 19. ledna dopoledne

Odkroutíme si s grafikem Keithem dlouhou schůzku, kde probíráme naši helpovou postavku, kysu Ronnieho. V hlavě se my honí myšlenky na nadcházející pohovor, což není zrovna k věci, sedíme a dlouho na Ronnieho zíráme. Šlo o snídaňovou schůzku, a tak jsme si nakoupili nějaké pečivo, ale - což můžete brát jako jasný příklad toho, jak jsou tyto věci složité - ani jeden z nás se ničeho ani nedotkl. Rozhodli jsme se přejmenovat Ronnieho na „Ramba“, ale pak jsme to vzdali.

Středa 19. ledna odpoledne

Myslím, že pohovor šel docela dobře. Když se mě ptali, jak si to představuji s hrami pro PS2, řekl jsem: „Potřebujeme jasnou představu. Musíme myslet rok dopředu, ne šest měsíců.“ Jeden z nich si tady udělal poznámku. Což je, myslím, dobré znamení.

Čtvrtek 20. ledna

Většinu dne jsem strávil s playtesterem Mikem nad novou úrovní nazvanou Snow Joke. Je to horská oblast se spoustou chytrých vychytávek. Lothar místo aby zastavil okamžitě, ještě kousek jede, a tak je malinko ztížené ovládání. Paráda!

Pátek 21. ledna

Tak, zrovna když jsme si mysleli, že se nám konečně podařilo dostat kosti hry tam, kam patří, přinesl Mike ten nejnegativnější playtestový posudek, který jsem kdy viděl! Musím říct, že mě to překvapilo. Říká, že hra je „prázdná, neoriginální a působivostí pobrala tak stěží, co by se za nehet vešlo.“ Já jsem byl přesvědčený, že má hledat chyby a ne psát recenzi! Úplně nejhorší je, že říká, že přišla „se čtyřletým zpožděním“. Zavola jsem si ho a připomněl mu důležitost týmové práce, ale nezdálo se, že bych ho přesvědčil. Obávám se, že budu asi muset poprvé v životě někoho vyhodit!



Pondělí 24. ledna

Všechno to do sebe zapadá. Nebo radši ne. Dneska ráno jsme se dozvěděli, kdo bude novým producentem - Mike!!!! Přesně jak jsem říkal na začátku, jako trapný rodinný seriál. A jak to tak u těchto seriálů bývá, neskončí to, dokud ta tlustá dáma neřekne poslední slovo. V našem případě spíš tlustý ex-playtester.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC: I naše společná hra se nakonec dočká hudebního doprovodu. Ale věřte mi, Moje vývojářský peklo teprve začíná.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC:

FINAL FANTASY IX

PŘÍSNĚ TAJNÉ! KDO JSOU HVĚZDY FINAL FANTASY IX? ODHALUJEME PRO VÁS VŠE O HŘE, KTERÁ SE MŮŽE STÁT HITEM ROKU.

PLUS! Euro 2000 - aktuální recenze • Dokončení návodu na Gran Turismo 2 a Resident Evil 2 • Čerstvý preplay In Cold Blood • Report z Tokio Game Show + pokec s týmy Namco zodpovědnými za Ridge Racer V a Tekken Tag • Další novinky o Spider-Manovi • Nejnovější info o World Touring Cars • Vývojáři Rayman 2 zpoza čínské zdi a ještě mnohem více.

ČÍSLO 27 V PRODEJI VE ČTVRTEK 15. ČERVNA

NOVÉ ČÍSLO ČASOPISU...



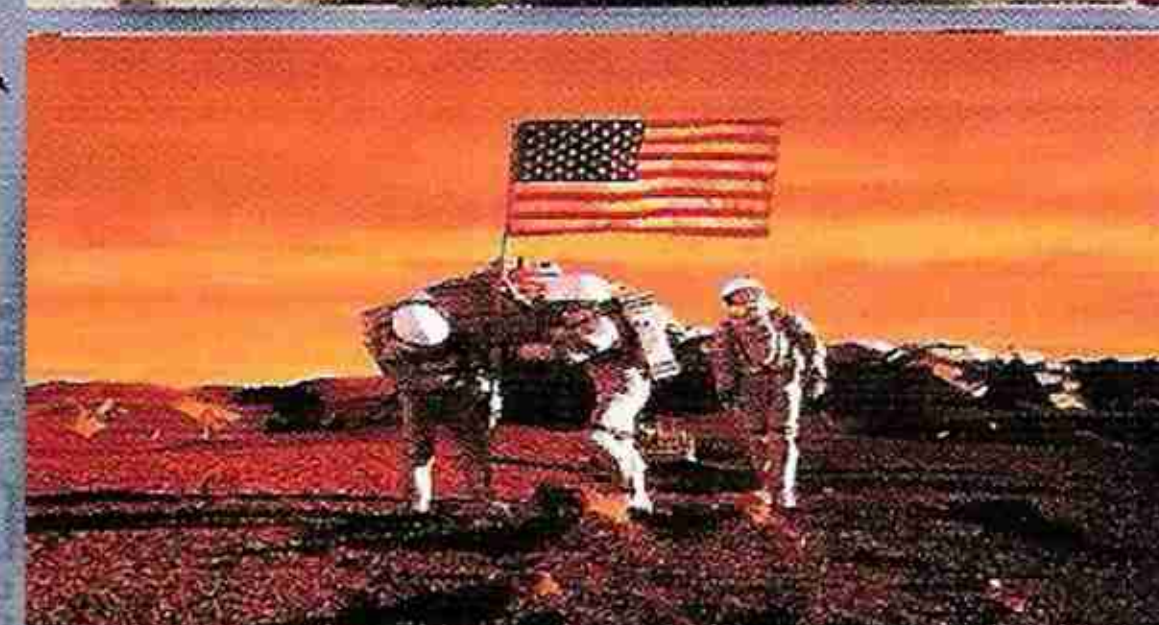
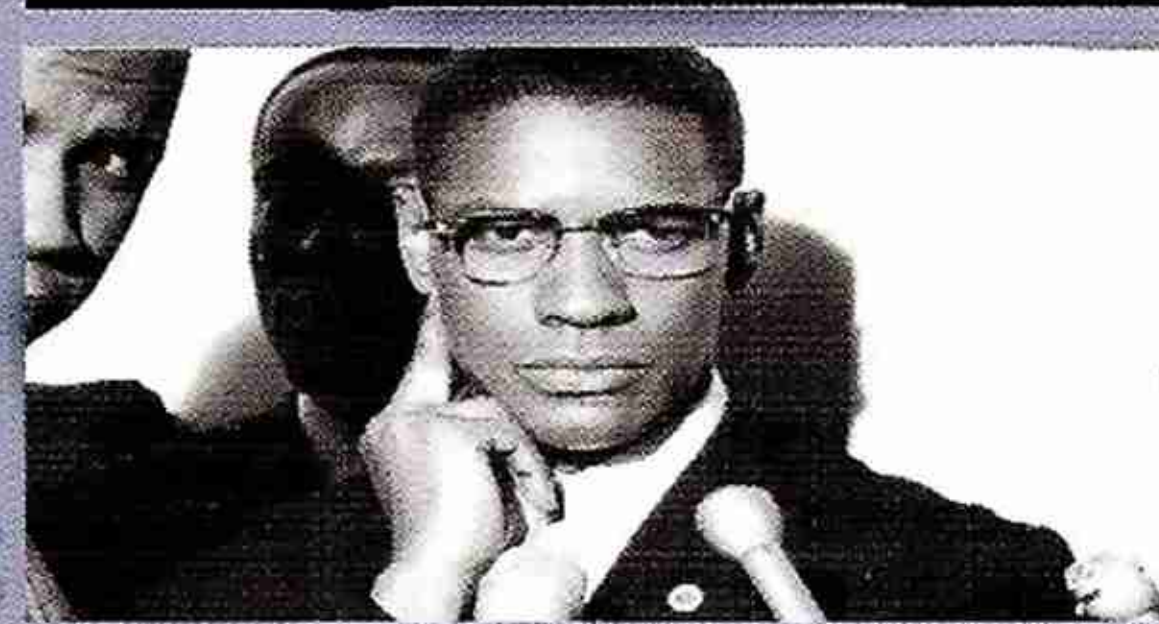
„Měl jsem štěstí, že některé skopové hlavy odmítly role, které jsem pak dostal já. Bůh jim žehnej!“

Kevin Spacey

Oskarový vítěz v exkluzivním rozhovoru

**TŘETÍ ČÍSLO
TOTAL FILMU
JE PRÁVĚ V PRODEJI**

**39
Kč**



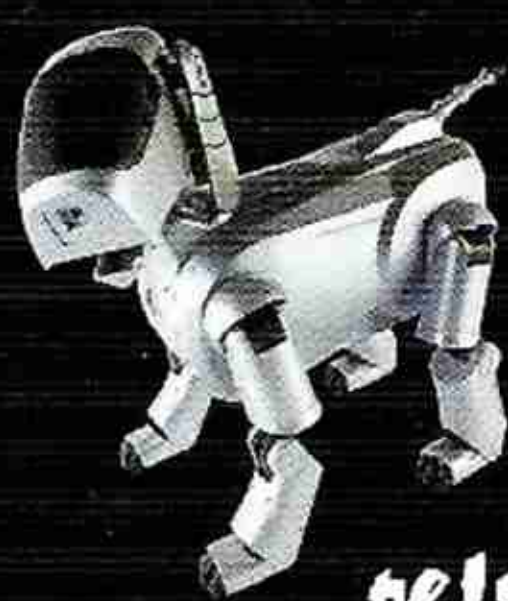
ČTĚTE BUDOUCNOST



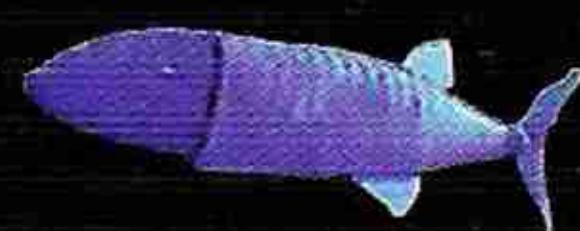
vychází vždy první čtvrtek v měsíci

WWW.**T3**.CZ

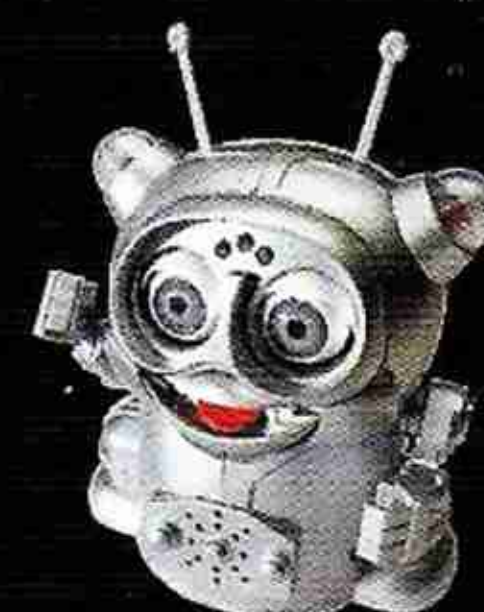
Časopis **T3** doporučují:



pesek Aibo



rybka Robopike



kočička Gigabot



VYHRAJTE

10x

Medievil 2

Na první pohled strašidelná, na druhý spíše dosti originální plošinovka se konečně dočkala druhého dílu. Více se o něm dočtete v recenzi na str. 56, my jen s povděkem kvitujeme, že *Medievil 2* přebírá z prvního dílu vše pozitivní a přitom se odehrává v čerstvém prostředí Londýna za viktoriánské doby. Jako každý měsíc máme pro vás připraveno deset kousků téhle báječné originálky, stačí správně odpovědět na tentokrát poněkud náročnější otázku, nalepit ústřížek z rohu stránky na korespondenční lístek a včas nám jej poslat na adresu PSM, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6. Přejeme hodně štěstí.

Otázka:

Který z následujících letopočtů spadá do oné viktoriánské doby?

- a) 1820
- b) 1880
- c) 1940

Nápověda: Protože tušíme, že jste místo biflování dějepisu studovali svou PlayStation, alespoň malá rada - odpověď souvisí s královnou Viktorií. Hurá do knihovny.

Uzávěrka této soutěže (rozhoduje datum odeslání) je 15. června 2000.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazín

fear effect 2

RETRO HELIX

